SNSP-SC-NOE/SFRG-1

SIMCITY™*

Dr. Wright's Anleitung zum Städtebau

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

*TM and © 1989 Maxis Software, © 1991 Nintendo.
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

Some photos courtesy of Shogakkan.

SIMCITY™*

INHALT

ZERSTÖRUNG 2
STUFE 1: DORF 8
STUFE 2: STADT 20
STUFE 3: GROSS-STADT .. 30
STUFE 4: HAUPTSTADT 40
STUFE 5: METROPOLE 50
STUFE 6: MEGA-METROPOLE 60
ERLÄUTERUNG 70
SYMBOLERKLÄRUNG 74
ZONENWACHSTUM STADIEN 80
LANDKARTEN 81

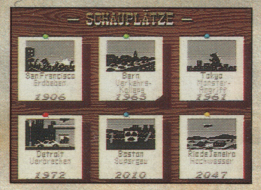
ZERSTÖRUNG

Willkommen in SimCity! Ich heiße Dr. Wright und stehe Dir mit Rat und Tat zur Seite, wenn Du das Amt als Oberbürgermeister einer Stadt antrittst. Es liegt an Dir, ob Deine Stadt gedeiht oder verfällt. Nur Du alleine entscheidest letztendlich, was in Deiner Stadt geschieht. Manchmal muß ein Bürgermeister auch zu ungewöhnlichen Mitteln greifen, um in seiner Stadt Ordnung zu schaffen und somit die Lebensbedingungen der Bevölkerung zu verbessern. Als Oberbürgermeister von Tokyo mußt Du zum Beispiel erst einmal einige Stadtteile dem Erdboden gleich machen, um dort neue und bessere Wohnviertel zu errichten.

SO BEGINNST DU DEIN AMT ALS OBERBÜRGERMEISTER VON TOKYO!

Lege die Spielkassette ein, schalte Dein Super Nintendo ein und drücke „START", wenn das Titelbild erscheint.

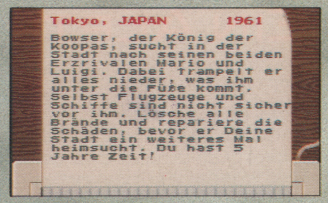
Bewege jetzt den Pfeil auf „SCHAUPLÄTZE" und drücke „START" auf Deinem Controller.



Wähle die Karte „TOKYO 1961" aus und drücke Ⓑ auf Deinem Controller. Das Spiel beginnt!

MONSTER-ALARM

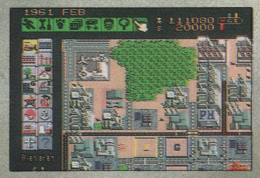
Kaum hast Du Dein Amt als OB (Oberbürgermeister) angetreten, erhältst Du per Telefax eine erschütternde Meldung. Bowser, der König der Koopas, hat Tokyo heimgesucht und trampelt alles nieder, was ihm in den Weg kommt. – Drücke den „Ⓑ-Knopf", um jetzt aktiv in das Spielgeschehen einzugreifen!



EINE KLEINE STADTBESICHTIGUNG

Drücke den „Ⓨ-Knopf" auf Deinem Controller und halte ihn gedrückt. Wenn Du jetzt das Steuerkreuz bewegst, kannst du jeden Winkel von Tokyo besichtigen. Der Bildschirm scrollt in alle vier Himmelsrichtungen.

Der königliche Palast wird vermutlich nicht mehr lange hier stehen. Dank Bowser!



Seit dem Monster-Alarm herrscht auf dem Flughafen von Tokyo reges Treiben.

SO LIEST DU DIE KARTE.

Wohnviertel

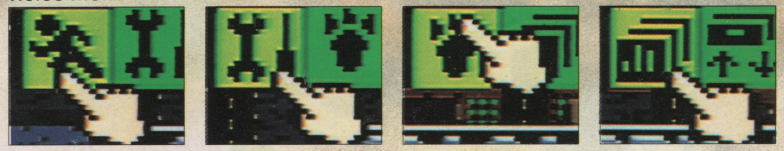
Industriegebiet

Einkaufsstraßen

In Tokyo gibt es Wohnviertel, Parkanlagen, Krankenhäuser, Polizei- und Feuerwehrstationen, Einkaufsstraßen, große Industriegebiete und einen Flughafen.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

Was man auf der Karte nicht sehen kann, erfährt man über die Menüleiste am oberen Bildschirmrand. Hier kann man Grafiken abrufen, die aktuelle Stimmung in der Bevölkerung erfragen, besondere finanzielle Transaktionen tätigen und vieles mehr.



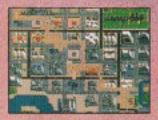
Bewege die Hand auf eine der grünen Tasten und drücke dann „Ⓑ", um das Menü auszuwählen.

Ein Alptraum wird wahr!

Eine riesige Kröte mit gestacheltem Panzer nähert sich Tokyo, der Heimat von NINTENDO. Es handelt sich hierbei um keinen geringeren als Bowser, den König der Koopas. Bowser ist auf der Suche nach seinen beiden Erzrivalen Mario und Luigi, die aber bekanntlich in Brooklyn leben, und nicht in Tokyo. Auf seiner Suche nach den beiden walzt Bowser alles nieder, was ihm unter die Füße kommt. In Tokyo bricht eine Panik aus (das kannst Du zwar nicht sehen, aber stell es Dir einfach vor!). Die Bewohner von Tokyo rennen um ihr Leben und lösen ein Verkehrschaos aus. Finstere Gestalten nutzen die große Panik, um Geschäfte und Banken auszurauben. Die Polizei und die Feuerwehr haben alle Hände voll zu tun. – In dieser Situation haben die Bewohner von Tokyo Dich zu ihrem neuen OB gewählt. Mal sehen, wie lange Du dieser besonderen Anforderung Stand hältst. Die meisten würden wahrscheinlich gleich aufgeben.

Wie baust Du zerstörte Stadtteile wieder auf?

Wenn große Teile Deiner Stadt zerstört sind und Du mit den Aufräumungsarbeiten beginnst, dann solltest Du mit System vorgehen. Fang nicht an, irgendwelche Stadtteile niederzureißen und das gesamte Gebiet neu aufzubauen, sondern versuche lieber die verbleibenden Gebäude zu sanieren. Repariere die Straßen und lege wieder neue Stromleitungen. Nur zum Teil zerstörte Häuser regenerieren sich von selbst, wenn Du die Bruchstellen mit dem Bulldozer beseitigst. – Und so gehst Du vor: Wenn in der Mitte eines Gebäudes das Zeichen ⚡ aufblinkt, dann ist die Stromversorgung zum Haus unterbrochen. Um das zu ändern, mußt Du neue Stromleitungen legen. Bewege dazu den Cursor nach links auf die große Menüleiste. Suche das Kästchen mit dem Symbol für Stromleitungen und wähle es aus, indem Du Ⓑ drückst. Wenn das Kästchen aufleuchtet, kannst Du mit der Verlegung neuer Leitungen beginnen. Bewege den Cursor an die Stelle, wo Du eine Stromleitung legen willst. Drücke jetzt Ⓑ, damit die Stromleitung erscheint. Es werden Dir für jede Leitung $ 5 von Deinem Konto abgezogen.



Es sieht wüst aus, in Deiner Stadt!

Mit Geduld kannst Du Deine Stadt wieder aufbauen.

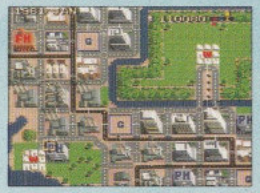
Was? — Monster reichen Dir noch nicht?

Kein Problem! – Die genialen Programmierer von SimCity haben sich noch andere Naturkatastrophen einfallen lassen, die Du auslösen kannst. Es ist zwar nicht ganz der Sinn des Spiels, macht aber riesigen Spaß zu sehen, wie das Programm die diversen Naturkatastrophen simuliert. Du hast die Auswahl zwischen Großbränden, Monsterangriffen, Überschwemmungen, Tornados, Erdbeben und Flugzeugabstürzen. Es ist schon ein bißchen makaber, aber Du kannst sogar alle Katastrophen auf einmal auslösen. Bewege den Cursor auf das Menü „Katastrophe" und drücke Ⓑ. Suche Dir jetzt Deine Lieblingskatastrophe/n aus und drücke erneut Ⓑ.

Jetzt wird es ernst!

Als Oberbürgermeister liegt es in Deiner Hand, was mit der Stadt geschieht. Du kannst sie zerstören, am Leben erhalten und, was noch viel besser ist, Du kannst eine Stadt entstehen lassen. Die folgenden Kapitel beschäftigen sich damit, wie Du eine öde Landfläche innerhalb von einigen Jahren in eine blühende Großstadt verwandelst. Wie Du dabei vorgehst, erkläre ich Dir Schritt für Schritt. Wenn Du meine Ratschläge befolgst, kannst Du zu einem der erfolgreichsten Bürgermeister aller Zeiten werden.

Zugegeben! Eine Stadt zu zerstören, kann wirklich Spaß machen. Sie aufzubauen aber noch viel mehr!



Schau Dir Tokyo an! Selbst wenn Teile der Stadt zerstört sind, bedeutet das noch nicht das Ende der Welt.

STUFE 1: DORF

WAS IST SIMCITY?

„SimCity" ist eine Kombination aus den beiden Wörtern „Simulation" und „Stadt" (engl. city). Beim Bau Deiner Stadt mußt Du alle Faktoren berücksichtigen, die auch im richtigen Leben eine Rolle spielen. Du baust Wohn-, Industrie- und Handelsgebiete auf, schaffst eine sinnvolle Infrastruktur und sorgst für einen gleichmäßigen Wirtschaftswachstum. Du erhebst Steuern und mußt auf die Stimmung in der Bevölkerung achten. Die verschiedenen Graphiken und Karten helfen Dir dabei. Das Ziel ist es, eine Megametropole aufzubauen (500.000 Einwohner). Dieses Heft bringt Dir Schritt für Schritt alles bei, was Du wissen mußt.

SIMCITY CONTROLLER FUNKTIONEN

Steuerkreuz
Bewegt den Cursor über den Bildschirm und die Menüleisten.

SELECT
Läßt den Cursor von der Landkarte auf die linke Menüleiste springen, und umgekehrt.

START
Aktiviert einige Menüangebote und läßt den Cursor auf die obere Menüleiste springen.

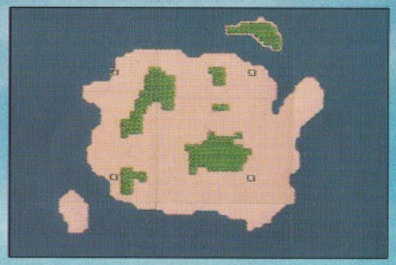
X Knopf
Läßt die Menüleisten oben und links auf der Karte verschwinden oder erscheinen. Schließt untergeordnete Menüs und kehrt zu den Hauptmenüs zurück.

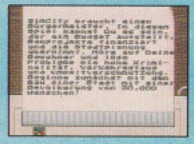
Y & A Knöpfe
Wenn Du auf einen der beiden Knöpfe drückst, erscheint ein Fadenkreuz, mit dem Du Dich sehr schnell über die Landkarte bewegen kannst.

B Knopf
Wählt bestimmte Gegenstände oder Menüfunktionen aus. Baut jedes gewünschte Gebäude auf die Landkarte, nachdem es vorher ausgewählt wurde.

UND LOS GEHT'S!

Laß uns mit dem Bau der Stadt beginnen. Lege die Spielekassette ein, schalte Dein Super Nintendo ein und drücke „START" oder B, wenn das Titelbild erscheint. Bewege jetzt den Pfeil auf „ÜBUNGSSPIEL" und drücke den B Knopf. Die Nachricht vom Telefax gibt Dir die Anweisung, eine Stadt mit 30.000 Einwohnern zu errichten. Drücke jetzt B und beginne das Spiel.





WAS SIEHST DU...?

Zunächst siehst Du nur blaue Flächen (Wasser), grüne Flächen (Wälder) und braune Flächen (Land). Das Landschaftsbild verändert sich parallel zum Jahreszeitenwechsel. Mit der Insel, die Du Im „ÜBUNGSSPIEL"-Modus erhältst, gibt es 1000 verschiedene Landschaften. Such Dir eine aus, bevor Du loslegst.

DAS RICHTIGE SPIEL

Wähle „NEUE STADT" auf dem Titelbild und suche Dir anschließend eine Landkarte Deiner Wahl aus. Die OK-Taste betätigst Du mit B. Die WEITER-Taste drückst Du, um die nächste Karte zu sehen. Mit den unteren Pfeilen kannst Du Dir eine bestimmte Karte auswählen und anschauen. Auf dem nächsten Bildschirm kannst Du den Namen Deiner Stadt eingeben: Anschließend entscheidest Du, mit welchem Schwierigkeitsgrad und Startkapital Du das Spiel beginnst. Drücke B und das Spiel beginnt.

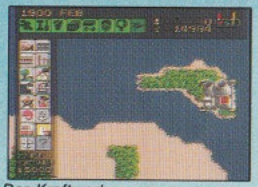
ALLER ANFANG IST SCHWER

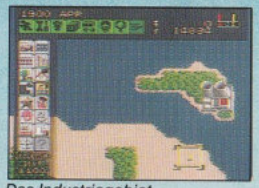
DIE ENERGIEVERSORGUNG

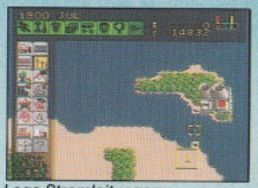
Baue ein Kraftwerk! Entweder ein nukleares ($ 5.000, keine Umweltverschmutzung), oder ein Kohlekraftwerk ($ 3.000, starke Umweltverschmutzung). Die Gebäude werden mit Stromleitungen an die Kraftwerke angeschlossen. In Häuserblöcken ohne Stromversorgung blinkt das Zeichen auf. Direkt neben das Kraftwerk gestellt, braucht ein Gebäude keine Stromleitung.

SCHRITT-FÜR-SCHRITT

Bewege den Cursor auf das Symbol für Kernkraftwerk. Drücke B, um es auszuwählen und bewege den Cursor anschließend an die Stelle auf der Landkarte, wo Du Dein Atomkraftwerk bauen willst. Drücke jetzt erneut B – Den besten Platz findet Dein Kraftwerk etwas entlegen von Deinen zukünftigen Wohngebieten. Als nächstes solltest Du eine Fabrik bauen. Gehe genauso vor, wie mit dem Kraftwerk. Jetzt mußt Du die beiden Gebäude nur noch mit einer Stromleitung verbinden.


Das Kraftwerk


Das Industriegebiet


Lege Stromleitungen

BAUEN IST GANZ EINFACH

Mit den 16 Symbolen auf der linken Seite kannst Du die verschiedensten Dinge bauen. Von der einfachen Straße, die diversen Gebäude, bis hin zu Parkanlagen und Fußballstadien. Bewege den Cursor auf das gewünschte Symbol und drücke B. Die Taste verfärbt sich gelb. Jetzt hat Dein Cursor die Größe des Objekts, das Du bauen willst. Unten links erscheinen die Kosten für Dein Bauprojekt. Nachdem Du ein Gebäude in die Landschaft gesetzt hast, wird Dir das Geld automatisch von Deinem Konto abgezogen.

WAS IST EINE ZONE?

Unter Zonen versteht man Gebiete, ganz gleich ob Wohn-, Industrie-oder Gewerbegebiete. Als Bürgermeister ist es nur Deine Aufgabe, die Zonen aufzubauen. Das, was aus den Zonen anschließend wird, liegt ausschließlich an Deiner Bevölkerung. Nur wenn den Bewohnern die Gebiete gefallen, werden daraus Häuser und Fabriken. Um eine Zone attraktiv zu machen, mußt Du sie mit Straßen und Stromleitungen verbinden. Den Rest erledigen Deine Bürger. Sie bauen die Gebäude auf.

SCHRITT-FÜR-SCHRITT

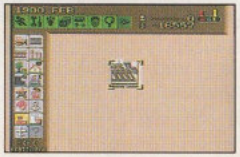
Als nächstes solltest Du ein Wohn-und ein Gewerbegebiet schaffen, in der die Menschen einkaufen können. Gehe dabei genau so vor, wie Du es mit dem Industriegebiet vorher gemacht hast. Verbinde anschließend die beiden neuen Zonen mit dem bestehenden Stromnetz. (Falls zwischendurch das „Steuerfenster" erscheinen sollte, gehe zu EINSTELLUNG IST BEENDET und drücke B).

Baue so Deine Zonen!

Lege neue Stromleitungen!

ÜBERFLIEGE DIE KARTE

Bevor Du damit beginnst die ersten Gebäude zu bauen, solltest Du Dir erst einmal die Karte anschauen. Schau Dir an, wie das Gebiet aussieht und entscheide erst dann, wo Du mit dem Bauen anfängst. Gute Planung ist ein sehr wichtiger Faktor bei diesem Spiel. Überlege Dir, wo die zukünftigen Industriegebiete und Wohngebiete sein sollen. Wo sind große Waldflächen, wie sieht der Flußverlauf aus und wie kannst Du die Fläche optimal ausnutzen?



STRASSENBAU

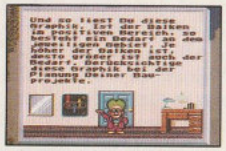
Ohne Straßen können die Bewohner Deiner Stadt nicht zur Arbeit kommen oder einkaufen. Deshalb mußt Du alle Zonen mit Straßen verbinden. Der Bau eines Straßenabschnittes kostet Dich $ 10 (über Wasser $ 20). Die Instandhaltung der Straßen kostet Dich natürlich auch etwas und wird jährlich aus der städtischen Kasse finanziert. Die Instandhaltungskosten richten sich nach der Menge der gebauten Straßenabschnitte.

SCHRITT-FÜR-SCHRITT

Nach dem Bau der drei Zonen geht es jetzt darum, sie mit Straßen zu verbinden. Um einen Straßenabschnitt zu bauen, bewege den Cursor auf das Symbol und drücke Ⓑ. Jetzt kannst Du soviel Straßenabschnitte bauen, wie Du willst. Überlege Dir, wo sie platziert werden sollen und drücke jedesmal Ⓑ, um einen zu bauen. Verbinde so die drei Zonen miteinander und nach und nach wird die erste Straße entstehen.

HILFE VON DR. WRIGHT

Dr. Wright ist einer der führenden Experten, was den Städtebau betrifft. Ab und zu meldet er sich zu Wort und gibt Dir einige Hinweise, die Du beherzigen solltest. Drücke Ⓧ nachdem Du seinen Hinweis gelesen hast. Für weitere Ratschläge bewege den Cursor auf das Symbol auf der oberen Menüleiste und drücke Ⓑ.



SCHUTZ DER BEVÖLKERUNG

Unfälle und Kriminalität sind Dinge, die sich leider nicht verhindern lassen. Zum Schutz der Bevölkerung solltest Du Polizei- und Feuerwehrstationen bauen. Eine Station kostet Dich jeweils $ 500 und jährlich $ 100 staatliche Förderungsgelder pro Station. Eine Station schützt nur die nähere Umgebung.

SCHRITT-FÜR-SCHRITT

Die Bewohner Deines Minidorfes verlangen natürlich auch nach Sicherheit.

Baue eine Polizeistation, indem Du mit dem Cursor auf das Symbol ★ gehst und Ⓑ drückst. Platziere anschließend das Gebäude in der Nähe der bereits existierenden und drücke Ⓑ. Gehe genauso vor, wenn Du die Feuerwehrstation baust. Verbinde beide neuen Gebäude mit Stromleitungen und Straßen!

WICHTIGE INFORMATIONEN

Auf der oberen Menüleiste findest Du das Symbol . Betätigst Du diese Taste mit Ⓑ, erscheint ein weiteres Menü mit acht Auswahlmöglichkeiten (werden alle noch genauer beschrieben). Jetzt interessiert uns aber erst einmal der Wirkungskreis Deiner Polizeistation. Gehe dazu auf das Symbol für Karte ( ) und drücke Ⓑ. Unter der Karte, die jetzt erscheint, findest Du weitere Symbole. Betätigst Du das Symbol ★, erscheint eine graphische Darstellung des Wirkungskreises der Polizeistationen.

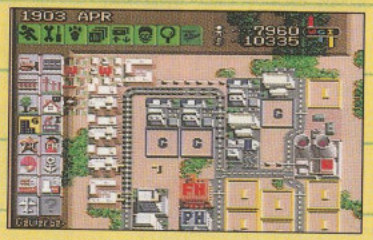
Zerstreuungsmöglichkeiten

Genau wie Du, wollen auch Deine Bürger sich nicht langweilen. Die Einwohner von SimCity sind echte Partylöwen und lieben es, aufregende Dinge zu tun. Baue deshalb einen Vergnügungspark, ein Fußballstadion, einen Zoo, eventuell auch ein Spielkasino und andere Zerstreuungsmöglichkeiten. Eine Parkanlage kostet Dich am wenigsten ($ 10), schont die Umwelt und sieht schön aus. Der Bau eines Fußballstadions lohnt sich erst in einer größeren Stadt. Andere Attraktionen erhältst Du erst später im Spiel.

Aus Dr. Wrights Unterlagen: Seelenheim

Das hessische Seelenheim war einst eine blühende Stadt. Große Waldflächen und Parkanlagen sorgten für ein angenehmes Klima und machten die Stadt zu einem attraktiven Luftkurort. Bürgermeister Schröder entschied damals alle Grünflächen niederzureißen, um Platz für mehr Industrieanlagen zu schaffen. Das hätte er nicht tun sollen. Die Umweltverschmutzung stieg über das erträgliche Maß und die Verbrechensrate stieg an. Schließlich wanderten viele Bewohner aus und hinterließen eine Geisterstadt.

Seelenheim in seiner Blütezeit



Heute: Ein verlassener Ort.

Damit die Kasse stimmt

Achte darauf, daß die Haushaltskasse Deiner Stadt nicht leer wird. Bauprojekte kosten viel Geld. Genauso sind die Instandhaltungskosten für Straßen und Gleise sehr hoch. Auch Polizei und Feuerwehr benötigen jährliche Zuschüsse. All diese Ausgaben kannst Du mit dem jährlichen Einzug der Steuern wieder reinholen. Zunächst richten sich die Steuereinnahmen nach der Bewohnerzahl und den Grundstückspreisen. Achte darauf, daß beide Zahlen hoch sind. Später erhältst Du weitere Einnahmen durch spezielle Institutionen und Geschenke.

Haushaltsgeld

Baukosten

Der Steuersatz kann angehoben und gesenkt werden.

Bei den Bauprojekten für die Du nicht genug Geld hast, verfärbt sich das Symbol grau.

Schwierigkeitsgrad

Am Anfang des Spieles entscheidest Du, welchen Schwierigkeitsgrad es haben soll. Am einfachsten ist es mit einem Startkapital von $ 20.000. Du hast genügend Geld, um zu bauen und die Menschen werden sich schnell ansiedeln. Beim mittleren Schwierigkeitsgrad erhältst Du $ 10.000 und sehr wählerische Bürger. Mit $ 5.000 ist es schon eher etwas für Profis, die Menschen in die Stadt zu locken.

Die obere Menüleiste

Acht Symbole findest Du auf der oberen Menüleiste. Jedes Symbol enthält Untermenüs mit wichtigen Informationen. Drücke Ⓑ um die verschiedenen Tafeln auszuwählen.

Spielgeschwindigkeit

Es gibt drei verschiedene Spielgeschwindigkeiten. Je nach dem, welche Du ausgewählt hast, verläuft die Zeit schneller oder langsamer.

Automatische Abläufe

Alle vier Tasten gedrückt, laufen die wichtigsten Funktionen automatisch ab. Suche Dir aus, bei welchen Funktionen Du Zeit sparen willst.

Katastrophen

Damit aktivierst Du Katastrophen in Deiner Stadt. Großbrände, Überflutungen, Flugzeugabstürze, Tornados, Erdbeben und Monster.

Information

Vielleicht das wichtigste Menü. Du legst Steuern fest, erfährst die Stimmung in der Bevölkerung und liest wichtige Graphiken und Diagramme.

Laden / Speichern

Lade eine bereits existierende Stadt in das Spiel oder speichere die Stadt ab, an der Du gerade arbeitest.

Dr. Wright

Er gibt Dir einige wichtige Hinweise, wenn Du ihn fragst. Leider erzählt er Dir nicht immer genau das, was Dich gerade am meisten interessiert.

Inspektion

Es erscheint eine Lupe, mit der Du sehen kannst, in welcher Wachstumsstufe sich eine Zone befindet.

Goto

Mit dieser sehr wichtigen Funktion kommst Du sehr schnell zu dem Ort, an dem gerade ein Unglück geschehen ist. Du verlierst so kaum Zeit.

Die Stimme des Volkes

Bewege den Cursor auf das „Informations"-Symbol und wähle, um die aktuelle Stimmung in der Bevölkerung zu erfragen. Es erscheint ein neuer Bildschirm, der im folgenden erklärt wird.

Ein kurzer Überblick

Popularität

Die „Ja" und „Nein" Prozentzahlen zeigen Deine Beliebtheit in der Bevölkerung an. Je mehr Bürger mit „Ja" stimmen, desto besser.

Grösste Probleme

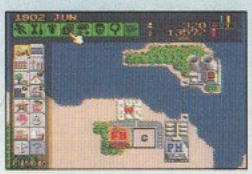
Eine Liste der schlimmsten Probleme. Ganz oben ist immer das Problem, das Du am dringendsten lösen solltest. Alles, was mehr als 20% der Bevölkerung als Problem empfinden, solltest Du besonders ernst nehmen.

Einwohnerzahl

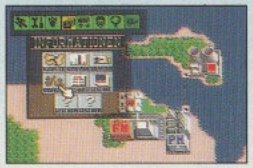
Hier kannst Du sehen, wieviele Einwohner Deine Stadt hat, ob neue Menschen zugezogen sind und welchen Status Deine Stadt hat. Es ist schlecht, wenn Deine Einwohnerzahl seit dem letzten Mal abgenommen hat.

Spielebewertung

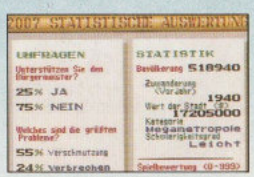
Der Computer bewertet automatisch Deine Leistung als Bürgermeister mit einer Skala von 0 bis 1000. Wenn die Zahl positiv ist, liegt das an der guten Leistung. Versuche über 700 zu kommen.



Gehe zum Menü!



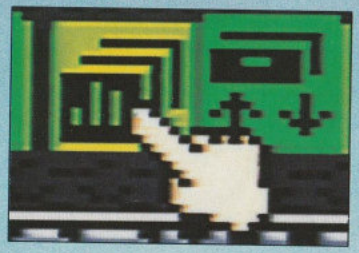
Erfrage die öffentliche Meinung!

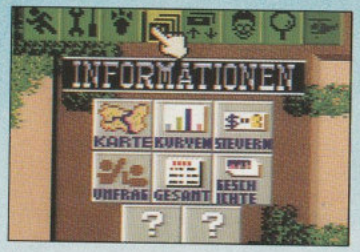


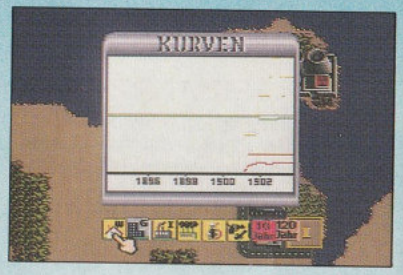
Schau Dir Deine Leistung an!

GRAPHIKEN

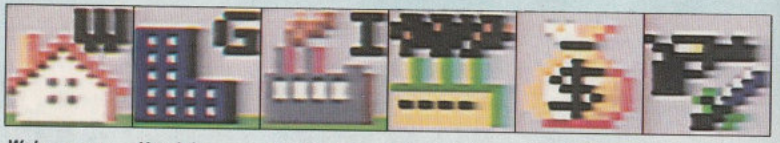
Bewege den Cursor auf das „Informations"-Menü und drücke B. Wähle jetzt das Symbol für Graphiken aus. Du siehst eine Karte mit einer Menüleiste unten. Sechs Symbole zeigen Dir, wenn Du sie auswählst, graphisch die Entwicklung eines Sachverhalts in den letzten 10 Jahren. Du kannst Dir auch die Entwicklung der letzten 120 Jahre anschauen. Schau Dir die Graphiken an, damit Du siehst, ob vergangene Entscheidungen von Dir die richtige Wirkung erzielt haben. Zum Beispiel hast Du ein Polizeirevier gebaut und siehst jetzt, daß die Kriminalität zurückgegangen ist.







Du kannst auch alle Graphiken gleichzeitig abrufen.



Wohnraum – *Zeigt Dir das Wachstum von Wohngebieten.*

Handel – *Zeigt Dir das Wachstum der Handelszonen.*

Industrie – *Zeigt Dir das Wachstum der Industriegebiete.*

Verschmutzung – *Zeigt Dir die Entwicklung der Luftverschmutzung.*

Grundstückspreise – *Zeigt Dir den Preisverfall und -anstieg der Grundstücke.*

Kriminaltät – *Zeigt Dir die Entwicklung der Kriminalität.*

ABSPEICHERN UND LADEN

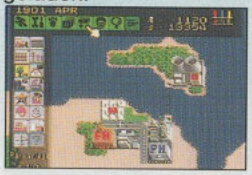
Die Spielekassette hat eine eingebaute Batterie, die es Dir erlaubt zwei Städte abzuspeichern. Wähle das Laden/Speichern Menü aus. Vier Möglichkeiten erscheinen: Laden, Speichern, zurück zum Menü und Ende. Mit der Ja-Taste speicherst Du Deine Stadt ab, mit der Nein-Taste gehst Du zurück zum Spiel.

ABSPEICHERN

Wähle das Laden/Speichern Menü aus, gehe zu „Speichern" und drücke B. Nun kannst Du Dir aussuchen, auf welche Position Du das Spiel abspeichern willst (1 oder 2). Benutze dazu den Cursor und drücke dann B. Der Name Deiner Stadt erscheint jetzt auf der gewünschten Position.

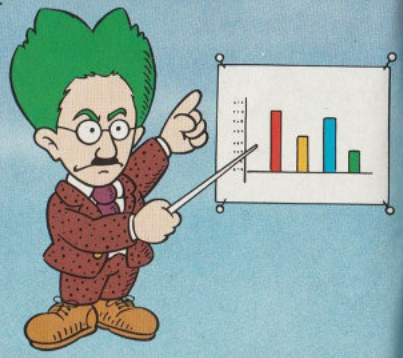
LADEN

Wähle das Laden/Speichern Menü aus, gehe zu „Laden" und drücke B. Nun kannst Du Dir aussuchen, welche Stadt Du laden möchtest (1 oder 2). Benutze dazu den Cursor und drücke dann B. Die Stadt wird jetzt automatisch geladen.



STUFE 2: STADT

Dein Dorf ist mittlerweile zu einer richtigen Kleinstadt geworden. Ab einer Bevölkerungszahl von mehr als 2.000 Menschen meldet sich Dr. Wright zu Wort und verkündet feierlich, daß Du nun Bürgermeister einer Stadt geworden bist. Bis Deine Stadt zur Großstadt wird, muß allerdings noch einiges geschehen. In diesem Kapitel lernst Du neue Techniken, Tips und Tricks.

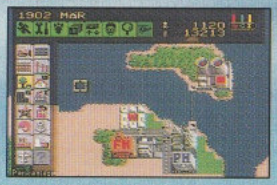


FRAGE AN DR. WRIGHT: WIE BRINGE ICH MEINE STADT ZUM WACHSEN?

Eine gute Frage. Natürlich spielen mehrere Faktoren eine Rolle. Das wichtigste sind die Interessen der Bevölkerung. Die Menschen brauchen Arbeitsplätze, genügend Einkaufsmöglichkeiten, gute Verkehrsverbindungen, einen guten Polizei- und Feuerschutz und Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung. Nur dann werden sie gerne in der Stadt leben und Dir beim Wachstum helfen. Natürlich muß auch die Kasse stimmen. Es liegt an Dir, die Antwort auf diese Frage selbst herauszufinden.

DIE W-G-I GRAPHIK

Oben rechts auf dem Bildschirm findest Du eine kleine Graphik. Drei Balken zeigen Dir, ob Du neue Zonen benötigst oder nicht. Wenn der W-Balken zum Beispiel unter dem Strich endet, hast Du für's erste genügend Wohnraum gebaut. Steigt er über den Strich, solltest Du dringend neue Wohnungen bauen. Wieviele, verrät Dir diese Graphik allerdings nicht. Das gleiche gilt für den G-Balken (Gewerbe) und den I-Balken (Industrie).



Hier ist ein großer Bedart an allen Arten von Zonen.

DEINE STADT BIS JETZT.

ZIELE DES SPIELS.

Es gibt bei diesem Spiel keinen Endgegner, den Du besiegen mußt. Das Ziel bleibt Dir überlassen. Du kannst Dir ja selbst als Ziel setzen, innerhalb von 20 Jahren eine Megametropole mit über 500,000 Einwohnern aufzubauen. Oder Du verursachst Katastrophen und beschäftigst Dich anschließend mit der Lösung der auftretenden Probleme. Setze Dir selbst ein Ziel, oder spiele einfach nur so zum Spaß.

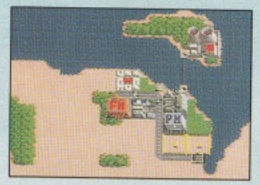
Erweitertes Industriegebiet

Es wird höchste Zeit, weitere Industriezonen zu bauen. Wie soll Deine Stadt sonst wachsen, wenn sie nicht genügend Arbeitsplätze für Deine zukünftige Bevölkerung bietet? Beim Bau der Industriegebiete gibt es natürlich auch einiges zu bedenken. Baue sie nicht zu dicht an den Wohnvierteln. Du möchtest ja auch nicht unbedingt einen Fabrikschlot vor Deinem Fenster haben. Am besten ist es, einen ganzen Industriepark anzulegen, Fabrik neben Fabrik. So konzentriert sich die Luftverschmutzung auf ein Gebiet. Baue auch im Industriegebiet genügend Grünanlagen!

Schritt-für-Schritt

Baue zwei neue Industriezonen. Platziere sie direkt neben die bereits existierende Fabrik und das Polizeirevier. So verhinderst Du die Kriminaltiät, die in Industriegebieten meistens stärker ist. Gehe dabei so vor, wie Du es schon früher getan hast. Denke an Straßen und Stromleitungen.

Zeit, neue Zonen zu bauen.



Am besten, wie auf dem Bild.

Die W-G-I Graphik zeigt keinen Bedarf mehr an Industrie.

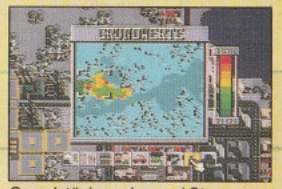
Aus Dr. Wrights Unterlagen:

Schmutzbach

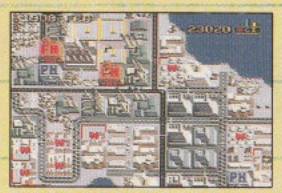
Vor vielen Jahren war Schmutzbach ein wunderschöner Ort. Nach dem Besuch in einer Seifenblasenfabrik entschied der damalige Bürgermeister Jonas Depp Schmutzbach zur Hauptstadt der Seifenblasenproduktion zu machen. In seinem Übereifer nutzte er jede freie Fläche, um dort eine Seifenblasenfabrik zu bauen. Tatsächlich wurde Schmutzbach bald eine Industriemetropole. Doch mit der Industrie kam auch die Umweltverschmutzung. Heute kann kein Mensch mehr in Schmutzbach leben und Depps Traum ist geplatzt, wie eine Seifenblase.

Schmutzbach wird zur Industriestadt.

Mit der Industrie steigen Verbrechen und Luftverschmutzung.



Grundstückspreise und Steuereinnahmen werden sehr niedrig.



Ein neuer Bürgermeister muß her.

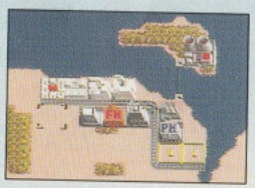
Der Verkehr ist unerträglich.

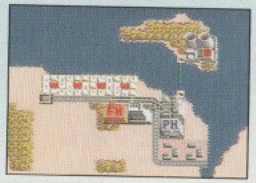
Erweitertes Wohngebiet

Mit dem erweiterten Industriegebiet hast Du neue Arbeitsplätze geschaffen. Für die Menschen, die nun in Deine Stadt ziehen werden, brauchst Du aber auch neuen Wohnraum. Das Prinzip ist ganz einfach! Für jede Industrie- oder Handelszone solltest Du parallel dazu ein Wohngebiet schaffen. Der beste Platz für Wohngebiete ist dort, wo die Grundstückspreise hoch sind. So erhältst Du am Ende des Jahres auch gute Einnahmen durch die Steuern. Zunächst bestehen die Wohngebiete nur aus Einfamilienhäusern, verwandeln sich aber sehr schnell in größere Wohnhäuser und Hochhäuser. Denke auch an ein angenehmes Wohnklima durch umliegende Freizeitparks.

Schritt-für-Schritt

Du hast bis jetzt eine Handelszone und drei Industriezonen. Insgesamt solltest Du also auch vier Wohngebiete haben, da das Gleichgewicht sehr wichtig ist. Für jede der anderen Zonen, brauchst Du eine Wohnzone. Baue deshalb drei neue Wohngebiete in der Nähe des bereits existierenden Wohngebäudes. Verschwende nicht zuviel Platz zwischen den Gebäuden, da auch Stromleitungen und Straßen sehr viel Geld kosten. Die W-G-I Graphik sollte keinen Bedarf mehr an Wohngebieten zeigen.

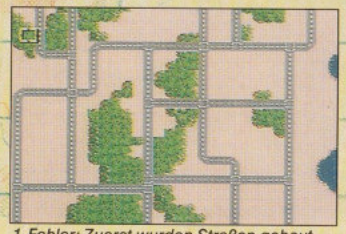




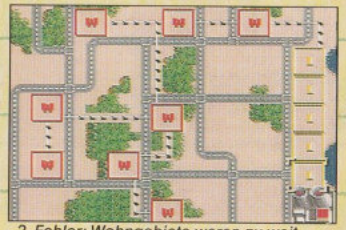
Aus Dr. Wrights Unterlagen:

Drumstadt

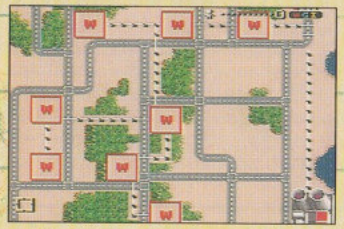
Erwin Planlos, der frühere Bürgermeister von Drumstadt, hielt nie etwas von intelligenter Stadtplanung. Das sollte ihn teuer zu stehen kommen. Für seine Straßenbaupläne ließ er sich von dem Lieblingsstrickmuster seiner Oma inspirieren. Die Baukolonnen führten seine Pläne aus und das Chaos war perfekt. Großzügige Straßenführungen trennten die Wohngebiete viel zu weit voneinander. Die Infrastruktur war unmöglich, die Wege zu den Arbeitsplätzen viel zu weit. Instandhaltungskosten waren unerschwinglich und eines Tages hatten die Bürger die Nase voll. Heute lebt Erwin Planlos irgendwo in Amerika unter falschem Namen.



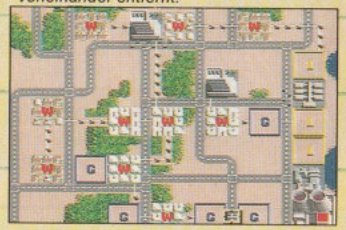
1. Fehler: Zuerst wurden Straßen gebaut.



2. Fehler: Wohngebiete waren zu weit voneinander entfernt.



3. Fehler: Zu weit bis zur Arbeit.



4. Fehler: Keine zentralen Einkaufsgebiete.

Dein eigenes Haus

Sobald Du 2.000 Einwohner hast, wird es Zeit, an Dein eigenes Haus zu denken. Du erhältst das erste Geschenk: ein eigenes Haus für nur $100. Viele Bürgermeister bauen ihr Haus sehr abgelegen und isoliert vom Zentrum der Stadt. Nimm ein Bad in der Bevölkerung und baue Dein Haus in die Innenstadt. Die Zonen rings um Dein Haus herum werden anschließend sehr gefragt sein und schnell wachsen.

Schritt-für-Schritt

Nachdem Dr. Wright Dir von dem Haus erzählt hat, leuchtet auf der linken Menüleiste das ? auf. Wähle es mit Ⓑ aus! Mit dem Cursor kannst Du das Haus jetzt dorthin setzen, wo es Dir am meisten Freude bereitet. Auch Dein Haus mußt Du mit Strom versorgen.

Geschenke für die Stadt

Drei tolle Geschenke.

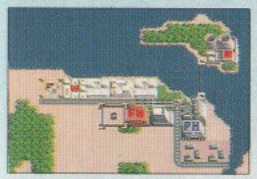
Geschenke erhältst Du, sobald eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Einen Brunnen zum Beispiel erhältst Du erst nach 50 Jahren. Manche Geschenke verschaffen Dir Sondereinahmen von $100 pro Jahr, andere verursachen auch Probleme (Spielkasino fördert Kriminalität). Die Nachbarzonen eines solchen Geschenks wachsen bekanntlich schneller.

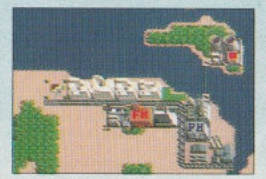
Erweitertes Handelsgebiet

Mit der wachsenden Bevölkerung steigt auch der Handel in der Stadt. Neue Geschäfte müssen gebaut werden. Aus kleinen „Tante-Emma-Läden" werden Ladengalerien und schließlich Kaufhäuser und Einkaufspaläste in Wolkenkratzern. In SimCity gibt es alles, was es auch im richtigen Leben gibt. Betrachte die W-G-I Graphik, um zu erfahren, ob Bedarf an neuen Handelszonen ist. Wenn ja, dann solltest Du mit dem Bauen beginnen. Gute Faktoren für einen blühenden Handel sind ein Hafen und ein Flughafen.

Schritt-für-Schritt

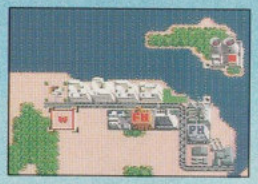
Für den Moment genügt es, wenn Du nur eine Handelszone baust. Neue Industriezonen werden bald viel wichtiger. Baue die Handelszone so, wie Du es gelernt hast und baue eine Straße. Der G-Balken sollte sich bald zur Mitte hin bewegen, da Du für den Augenblick genügend Handelszonen hast.





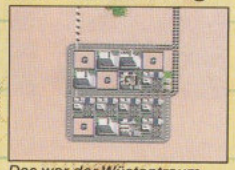
PARKANLAGEN

Als nächstes solltest du eine Parkanlage bauen. Parks verschönern die Stadt, reduzieren die Luftverschmutzung und senken die Kriminalität. Ein Stück Park kostet Dich $10 und diese Ausgabe lohnt sich. Baue Parkanlagen in der Nähe von Industrie- und Wohngebieten. Dort sind sie am sinnvollsten. – Denke daran, daß Du vor kurzem eine Handelszone gebaut hast. Um ein ausgewogenes Verhältnis zu schaffen, solltest Du jetzt ein neues Wohngebiet bauen.



AUS DR. WRIGHTS UNTERLAGEN: WÜSTENTRAUM

Scheich Omar El Hadef hatte den Traum eines riesigen Einkaufszentrums inmitten der Wüste. Er ließ dort Handelszonen errichten und es kamen sogar ein paar Händler. Die verließen den Ort aber bald wieder, weil niemand dort etwas kaufte. Was sollte das Einkaufszentrum auch in der Wüste, weit abgelegen von den Wohngebieten? Um dort etwas zu kaufen, hätten die Einwohner viel zu lange Strecken fahren müssen. So ging El Hadefs Traum nicht in Erfüllung.



Das war der Wüstentraum.

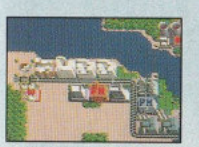
Nicht mal Koyoten kamen.

EIN ZWISCHENBERICHT

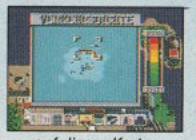
Ab und zu meldet sich Dr. Wright mit seinen Hinweisen, welche Probleme es gibt. Diese Probleme mögen im Moment noch nicht so stark sein, verlangen aber trotzdem nach einer baldigen Lösung. Beschäftige Dich mit den Problemen und versuche, sie zu lösen. Die häufigsten Schwierigkeiten gibt es mit Kriminalität und Verkehrsstaus.

VERKEHR

Eine lebendige Stadt bringt automatisch ein tägliches Verkehrschaos mit sich. Es hilft nicht unbedingt, mehr Straßen zu bauen, wenn diese neuen Strecken von den Einwohnern einfach nicht genutzt werden. Schau Dir in Deinem Informationsmenü die Karte an und wähle das Symbol aus. Du siehst jetzt, wo die Hauptverkehrsprobleme liegen. Meistens sind es die Straßenkurven, die Staus verursachen. Versuche möglichst lange und gerade Straßen zu bauen.



Suche nach Verkehrsstaus…



…auf dieser Karte.

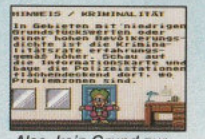
KRIMINALITÄT

Sie entsteht bevorzugt in Industriegebieten und an Orten, weit weg vom Polizeirevier. Ist ja auch logisch…! – Schau auf der Karte im Informationsmenü nach dem Wirkungskreis Deiner Polizeistation/en. Überlege Dir, wo Du eine neue Station bauen solltest.

Wo ist die Kriminaltät am höchsten?

Der Polizei-Wirkungskreis.

Die Entwicklung der Verbrechensrate.



Also, kein Grund zur Panik!

Stufe 3: Gross-Stadt

Allgemeine Schwierigkeiten

Je größer Deine Stadt wird, desto mehr Probleme treten auf. Aber – sind sie wirklich alle so dringend? Und – welches Problem sollst Du zuerst lösen? Warte erst einmal und überstürze nichts. Manche Probleme lösen sich von selbst. Andere Probleme haben noch etwas Zeit, bis es wirklich dringend wird. Was also kannst Du Dr. Wrights panischen Hinweisen entnehmen?

Der Verkehr wird zunehmen!

Die Verbrechen werden zunehmen!

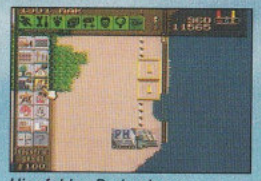
Die Verschmutzung wird zunehmen!

Frage an Dr. Wright: Welche Probleme sollte ich als erstes lösen?

Viele Bürgermeister haben sich schon mit dieser Frage beschäftigt. Und während sie überlegten, was man denn nun zuerst tun sollte, gerieten die Probleme völlig außer Kontrolle. Laß Dich nicht in Panik versetzen und höre in erster Linie auf die Stimme des Volkes. Das, was für Deine Einwohner zur Zeit das größte Problem ist, sollte auch Dein größtes Problem sein. Nur Deine Bürger zählen!

Verbrechensbekämpfung

Es geht hier um schwere Verbrechen, wie es sie in jeder Stadt gibt, auch in SimCity. Dort ist die Kriminalitätsrate in den Industriegebieten immer besonders hoch. Dort solltest Du also die meisten Polizeistationen bauen. In den Wohn- und Einkaufsvierteln kommst Du auch mit weniger Polizeirevieren zurecht. Schau öfters mal auf der Karte nach, ob dieser Plan auch funktioniert. Eine andere Art Verbrechen zu bekämpfen ist, Parkanlagen in den Industriegebieten zu bauen.



Hier fehlen Parkanlagen.

Wo ist die Polizei, wenn man sie braucht?

Schritt-für-Schritt

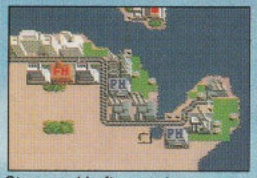
Die neuen Industriezonen.

Die Zeit für zwei neue Industriezonen ist gekommen. Wie Du sie baust, weißt du ja. Denke an einen wirksamen Polizeischutz in diesen neuen Gebieten und baue gegebenenfalls ein weiteres Polizeirevier. Mit den beiden neuen Fabriken auf der Halbinsel nimmt natürlich auch die Umweltverschmutzung wieder zu. Wirke dem entgegen!

Baue eine weitere Polizeiwache!

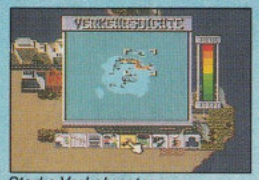
STRASSEN UND BAHNGLEISE

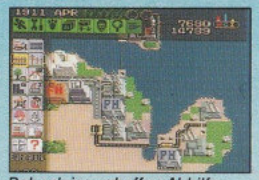
Irgendwann ist der Punkt gekommen, wo die Straßen einfach verstopft sind und nichts mehr hilft. Jetzt solltest Du auf öffentliche Verkehrsmittel umsteigen. Die Bürger werden es Dir danken, wenn Du ihnen ein neues Transportmittel zur Verfügung stellst. Bahngleise kosten Dich $20 (über Wasser $40). Züge verursachen keine Staus und schonen die Umwelt.


Staus und Luftverpestung.

Mit Straßenbahnen geht's besser!

SCHRITT-FÜR-SCHRITT

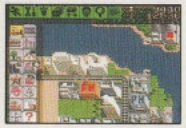

Starke Verkehrsstaus.


Bahngleise schaffen Abhilfe.

Der beste Weg volle Straßen loszuwerden ist, sie durch Bahngleise zu ersetzen. Gehe auf das Symbol , und fahre mit dem Bulldozer anschließend über die Straßen. Nachdem Du sie beseitigt hast, kannst Du jetzt die Bahngleise bauen. Die Bahngleise in SimCity brauchen keinen Strom, müssen aber alle miteinander verbunden sein, sonst kann der Zug nicht fahren.

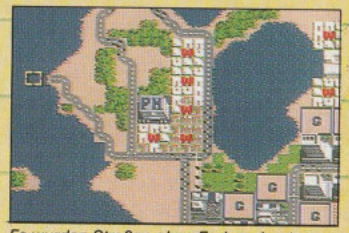
DER BULLDOZER

Diese wichtige Funktion erlaubt es Dir, bereits existierende Gebäude, Straßen, Gleise oder Parks wieder aus der Landkarte zu löschen. Bewege den Bulldozer-Cursor auf die Mitte des Objekts, welches Du niederreißen willst, und drücke B. Anschließend verschwindet das Objekt und macht Platz für Neues.



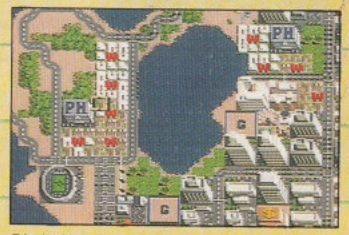
AUS DR. WRIGHTS UNTERLAGEN: STINKSTADT

In Stinkstadt ging wirklich die Post ab. Jeder hatte ein schickes und schnelles Auto, allen voran die Oberbürgermeisterin Susi Sorglos. Autos waren ihr größtes Hobby. Kein Wunder, daß sie auf den Bau von öffentlichen Verkehrsmitteln verzichtete und statt dessen noch mehr Straßen baute. Doch eines Tages... Eine riesige Abgaswolke senkte sich über die Stadt und verfärbte die Haut aller Einwohner grün. Das war das Letzte, was man aus Stinkstadt hören konnte. Heute ist die Stadt im Gestank vergessen.


Es wurden Straßen ohne Ende gebaut.

Das Verkehrschaos ist perfekt.

Früher war Stinkstadt schön.

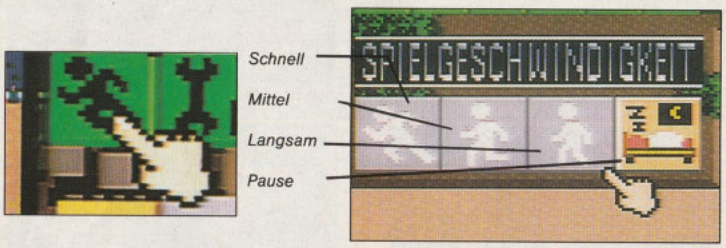

Die Luftverschmutzung nahm zu.

Die richtige Strategie

Das wichtigste bei diesem Spiel ist es, vorausschauend zu sein. Wenn Du eine Metropole mit über 100.000 Einwohnern bauen willst, bedarf es einiger Planung. Überlege Dir zum Beispiel, wo Du einzelne Stadtteile baust. Baue sämtliche Fabriken in ein Gebiet, so konzentriert sich die Luftverschmutzung dort, und nicht über den Wohnvierteln. Baue die Kaufhäuser in das Zentrum Deiner Wohnviertel, so können die Einwohner bequem einkaufen gehen. Es gibt viele Möglichkeiten. Finde sie heraus!

Eine Spielunterbrechung

Manchmal ist es besser, sich in Ruhe einige Gedanken zu machen. Beim „ÜBUNGSSPIEL" ist das Ziel zum Beispiel eine Stadt mit über 30.000 Einwohnern in fünf Jahren zu bauen. Das ist nicht viel Zeit, aber Du bist in der Lage, die Zeit zum Stillstand zu bringen, um zu planen. Gehe auf das Menü „Spielgeschwindigkeit" und drücke das Symbol . Jetzt steht die Zeit still. Du kannst aber trotzdem alles machen, was Du auch vorher konntest: Dr. Wright befragen, Karten einlesen, bauen und niederreißen.



Baue einen Seehafen

Es gibt zwei ganz besondere Einrichtungen, die Du bauen kannst. Eine davon, ist der Seehafen. Er kostet zwar ganze $5.000, diese Ausgabe lohnt sich aber. Er hilft dem Wachstum Deines Industriegebietes und fördert gleichzeitig das Wachstum der umliegenden Gebiete. Ein Seehafen genügt, jeder weitere wird keinen besonderen Effekt mehr haben.

Schritt-für-Schritt

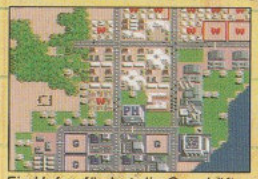
Gehe auf das Symbol für Seehafen und drücke B. Der Cursor ist jetzt größer als sonst, da der Hafen auch ein größeres Gebäude ist. Platziere den Hafen an der Küste (B drücken) und verbinde ihn mit Strom und Bahngleisen.

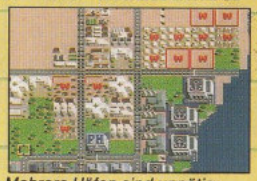
Das Seehafen-Symbol.

Setze den Hafen an die Küste.

Aus Dr. Wrights Unterlagen: Hafburg

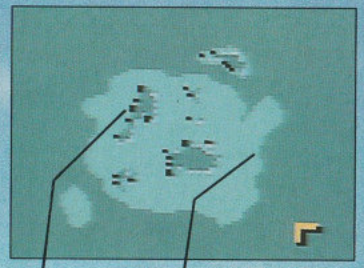
Werner Großmaul hatte sich verkalkuliert. Nachdem er in Hafburg einen Seehafen errichtet hatte, stellte er fest, daß dieser ein echter Gewinn für die umliegende Industrie war. Also errichtete er nach und nach noch weitere Häfen. Doch der gewünschte Effekt blieb aus. Statt Rieseneinnahmen hatte Werner Großmaul nur Riesenkosten verursacht. Die Bürger und Steuerzahler stiegen ihm natürlich auf's Dach. Großmaul konnte das gar nicht verstehen. Die Häfen sahen doch so eindrucksvoll aus.


Ein Hafen fördert die Geschäfte.


Mehrere Häfen sind unnötig.

Neue Arbeitsplätze

Die Zeit für weitere Fabriken ist gekommen. Drei neue Industriezonen sollten für's erste genug sein, um Deine Bevölkerung auf 10.000 ansteigen zu lassen. Baue die Industriezonen an günstigen Plätzen, wie zum Beispiel an der östlichen Küste Deiner Insel. Dort entsteht mit der Zeit ein richtiges Gewerbegebiet. Die Luftverschmutzung kann zum Meer entweichen und stört so nicht die Wohngebiete.



Baue an der Küste

Ein schlechter Ort.

Schritt-für-Schritt

Auf den unteren Bildern kannst Du den besten Platz für die drei neuen Industriezonen sehen. Platziere sie direkt untereinander an der Küste. Falls Du zwischen den Zonen Raum lassen willst, denke daran, daß Du irgendwann Platzmangel zum Bauen haben wirst. Zwischenräume sollten die Größe einer Zone haben, so kannst Du sie später mit einer weiteren Fabrik füllen. Denke auch an ein neues Polizeirevier, um die Kriminalität gar nicht erst aufkommen zu lassen. Denke an Stromversorgung, Bahnverbindungen und Grünflächen, um die Luftverschmutzung gering zu halten.

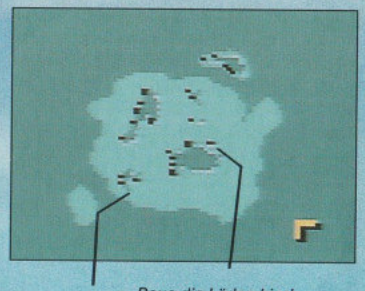
Neue Industriezonen.

Grünflächen in den Zwischenräumen.

Ein neues Polizeirevier.

Blühendes Wirtschaftswachstum

Für die neuen Industriegebiete brauchst Du natürlich auch neue Handelszonen. Der beste Platz für eine Handelszone ist zwischen dem Industriegebiet und dem Wohngebiet. Am schnellsten wächst ein Geschäft, wenn es mit anderen Geschäften an einer Einkaufsstraße steht. Baue alle Handelszonen nebeneinander auf. Wenn ein Geschäft das höchste Wachstum erreicht hat, fördert das auch die umliegenden Wohnviertel, Grundstückspreise und Steuereinnahmen.



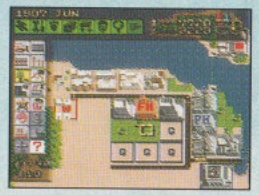
Baue die Läden hier!

Ein schlechter Ort.

Schritt-für-Schritt

Auf den unteren Bildern kannst Du den besten Platz für die neuen Handelszonen sehen. Baue sie in der Nähe der bereits existierenden Handelszonen auf. Lasse Freiraum in der Größe einer Zone, da Du bald ein wichtiges Geschenk erhalten wirst. Mit dem Geldinstitut, was Du bekommen wirst, wird das Wachstum Deiner Handelszonen enorm gesteigert. Für's erste reichen diese Zonen erst einmal.

Neue Handelszonen.

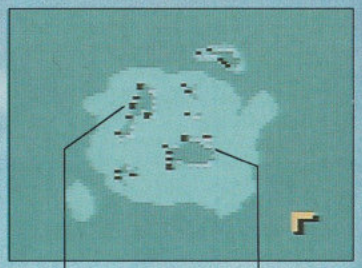


Grünflächen in den Zwischenräumen.

Eine erste Einkaufsstraße.

Mangel an Wohnraum

Nach so vielen neuen Arbeitsplätzen und Einkaufsmöglichkeiten solltest Du neue Wohnungen bauen, bevor ein Mangel an Wohnraum herrscht und die Mieten in's Unermeßliche steigen. Baue die neuen Wohngebiete in der Nähe der bereits existierenden, damit Du keinen Platz und Geld verschwendest. Inzwischen hast Du 14 Industrie- und Handelszonen. Sorge dafür, daß Du mindestens genauso viele Wohngebiete hast. Ein paar mehr schaden nie, da sie die Mieten senken.



Baue die Wohnungen hier! *Ein schlechter Ort.*

Schritt-für-Schritt

Auf den unteren Bildern kannst du den besten Platz für die neuen Wohngebiete sehen. Lasse zwischen den neuen Wohngebieten Platz in der Größe von zwei Zonen. Du erhältst später ein Geschenk, welches das Wachstum dieser Zonen fördert, wenn Du es in die Mitte baust. In die andere Lücke kannst Du eine Polizeistation bauen, um die Kriminaltität im Keim zu ersticken. Verbinde alle Zonen mit Bahngleisen.

Neue Wohngebiete.

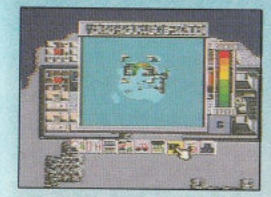
Baue ein Polizeirevier!

Das Bevölkerungswachstum.

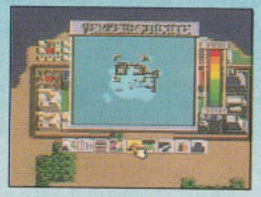
Ein Zwischenbericht

Es sieht gut aus! Deine Bevölkerungszahl sollte inzwischen die 10.000 überschritten haben, dank Deiner Leistungen. Du hast mit den Polizeistationen die Kriminalität gesenkt. Durch intelligentes Platzieren der Industriegebiete hast Du die Luftverschmutzung auf ein Mindestmaß reduziert. Durch das Austauschen der Straßen mit den Bahngleisen hast Du einem Verkehrskollaps entgegengewirkt. Auch wenn jetzt noch negative Meldungen erscheinen, so hast Du doch Dein Bestes getan. Doch so langsam geht Dein Geld zur Neige. Wie Du optimal haushaltest, Kredite aufnimmst, Steuern erhebst usw., verraten Dir die nächsten Kapitel. Auch, wie Du die Einwohnerzahl von 100.000 erreichst.

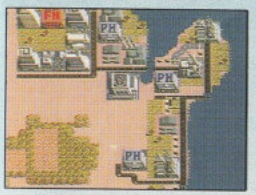
Du bist auf dem besten Weg!



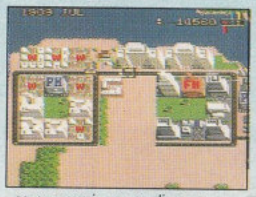
Verbrechen ist unter Kontrolle.



Keine Verkehrsstaus mehr.



Genügend Arbeitsplätze.



Hohes Wirtschaftswachstum.

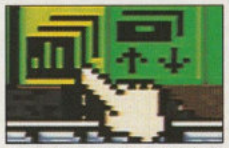
Bevölkerungswachstum.

Stufe 4: Hauptstadt

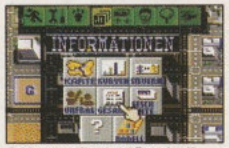
Dein nächstes Ziel ist es, eine Hauptstadt mit über 50.000 Einwohnern zu errichten. Natürlich mußt Du dazu neue Industrie-, Handels- und Wohngebiete bauen. Du wirst neue Geschenke erhalten, einen Flughafen bauen und etwas für die Unterhaltung der Bewohner tun müssen (Fußballstadion). Du wirst lernen, wie Du Grundstückspreise steigerst und mit einem ganz neuen Problem fertig wirst: Platzmangel!

Gesamtübersicht

Ein ausgeglichenes Verhältnis der Zonen ist lebensnotwendig. Gehe in das Informationsmenü und bewege den Cursor auf das Symbol (Gesamtübersicht). Diese Tafel ist sehr informativ, weil Du alles über Deine Stadt erfährst. Zunächst siehst Du, ob die Zonen in einer vernünftigen Zahl existieren (am besten im Verhältnis: 2 Wohngebiete – 1 Industriegebiet – 1 Handelsgebiet). Du erfährst, wieviel Kilometer Bahn- und Autostrecken Du gebaut hast und welche besonderen Einrichtungen es bereits gibt (Polizeistationen, Krankenhäuser, Schulen). Auch über Wald- und Wiesenflächen gibt Dir die Tafel Auskunft.



Gehe zum Informationsmenü!



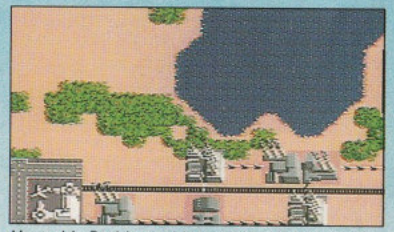
Gehe zu diesem Symbol!

Eine Gesamtübersicht.

Grundstücks-preise

In SimCity gelten die gleichen Regeln, wie auch im richtigen Leben. Grundstückspreise richten sich nach der Umgebung, in der das Grundstück liegt. Du kannst die Preise steigern, wenn Du einige Bedingungen erfüllst. Hohe Grundstückspreise bedeuten für Dich am Ende eines Jahres mehr Steuereinnahmen. Vermeide Umweltverschmutzung, Kriminalität und Verkehrsstaus. Grundstücke am Wasser, an Waldflächen und neben Parkanlagen haben höhere Preise. Es ist ein ganz normaler Kreislauf. Auf einem guten Grundstück wächst eine Zone besonders schnell und ein Grundstück neben einer erfolgreichen Zone hat einen hohen Preis. Häuser, die auf teueren Grundstücken stehen, haben teure Mieten. Da das den Menschen nicht gefällt, solltest Du die Wohngebiete auf Grundstücken mit niedrigen Preisen bauen.

Mit einigem Geschick kannst Du die Grundstückswerte in die Höhe treiben.

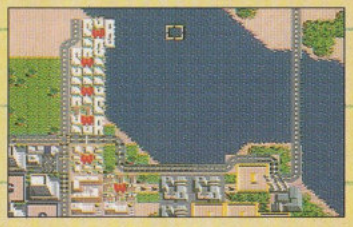


Vermeide Problemgebiete mit Kriminalität und Luftverschmutzung. Dort fallen die Grundstückspreise.

Gehe zur Karte im Informationsmenü und schau dir die Grundstückswerte an.

AUS DR. WRIGHTS UNTERLAGEN: GOLDENBACH

Goldenbach machte lange Zeit seinem Namen alle Ehre. Es war ein wunderschönes Gebiet mit einem Bach, an dem die Siedler nach Gold schürften. Gerade an diesem Bach waren die Grundstücke besonders wertvoll. Der Bürgermeister Gerd Raffzahn ließ an der gesamten Uferpromenade Fabriken errichten und verursachte damit etwas, was er nun überhaupt nicht im Sinn gehabt hat. Die Gegend wurde stark verschmutzt, die Grundstückspreise fielen und niemand wollte mehr in Goldenbach leben. Raffzahn kam so in ernste finanzielle Schwierigkeiten.

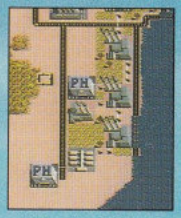


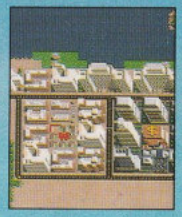
ES LEBE DER SPORT

Mit neuen Wohn- und Industriegebieten wächst Deine Bevölkerungszahl auf über 30.000. Die Bürger verlangen jetzt nach einem Fußballstadion. Klar, Fußball ist auch in SimCity der Lieblingssport. Die Zonen um das Stadion werden sehr schnell wachsen, nachdem Du es gebaut hast. Auf der anderen Seite verursacht das Fußballstadion regelmäßig ein Verkehrschaos. Ein Fußballstadion kostet $3.000.

SCHRITT-FÜR-SCHRITT

Erweitere Dein Wohngebiet mit dem Bau neuer Wohnzonen. Baue sie in der Nähe der Küste auf und sorge für eine weitere Polizeistation, damit die Grundstückspreise nicht sinken. Baue ein Fußballstadion, indem Du das Symbol mit Ⓑ auswählst. Bedenke, daß Du neue Arbeitsplätze brauchst (Industrie).



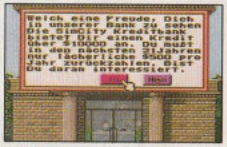


DIE SIMCITY KREDITBANK

Die Bank erhältst Du als Geschenk, wenn Dein Kontostand unter $2.000 fällt. Stelle das Bankgebäude in die Mitte der Handelszonen, die Du vorhin gebaut hast. Dort fördert sie das Wachstum der Kaufhäuser. Du kannst Dir von der Bank einen Kredit von $10.000 geben lassen. Du zahlst ihn mit Raten zu je $500 in 21 Jahren mit Zinsen zurück. Gehe in's Informationsmenü, um den Kredit aufzunehmen. Wähle dort mit Ⓑ das Symbol . Du kannst nur einen Kredit aufnehmen.

Die Bank ist ein Geschenk.

Setze sie in die Handelszonen.



Hol einen Kredit über $10.000.

Platzsparende Bauweisen

Wohn- und Einkaufsgebiete baust Du am besten, wenn Du sie in Blöcke zusammenfaßt. Du sparst so ungeheuer viel Platz, Geld, Straßen, Bahngleise und Stromleitungen. Irgendwann wird der Punkt kommen, an dem es Dir an Platz oder an Geld fehlt. Dann wirst Du glücklich sein, Blöcke gebaut zu haben. Wie diese aussehen, bleibt Dir überlassen. Am sinnvollsten ist ein Wohnblock und ein Einkaufsblock. Industriegebiete solltest Du aus Umweltgründen lieber nicht in Blöcke zusammenfassen. Lasse lieber etwas Raum zwischen ihnen.

Weitflächige Bauweise vermindert Wachstum.

Blöcke sind auf lange Sicht besser.

Doughnut Blöcke

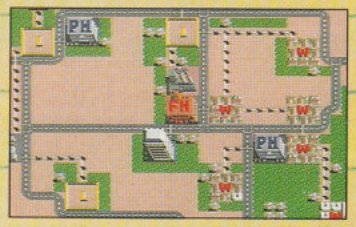
Die sinnvollste Art der Bauweise ist der Doughnut Block. Er besteht aus acht Zonen, die um eine freie Fläche gebaut sind (siehe Foto). Diese Lücke, die so charakteristisch für den Doughnut Block ist, kannst Du später noch nutzen. Wenn Du ein Geschenk in die Mitte des Doughnut Blocks stellst, wird er schneller wachsen.

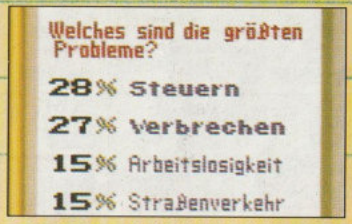
Fülle das Loch erst einmal mit einem Park.

Setze die Geschenke in die Mitte.

Aus Dr. Wrights Unterlagen: Streustadt

Die Bewohner von Streustadt waren schon immer Individualisten und Einzelkämpfer. Keiner wollte etwas mit dem anderen zu tun haben, Nachbarschaftshilfe war ein Fremdwort. Der Bürgermeister Alfred Ego baute unter Berücksichtigung dieser Umstände die Stadt sehr weitflächig. Ganz verstreut lagen nun die Wohngebiete, was einige Probleme zur Folge hatte. Ein Feuer- und Polizeischutz war wirkungslos, die vielen Straßen verursachten hohe Instandhaltungskosten und Handelszentren konnten sich nur sehr schwer ansiedeln. Das hatten die Einwohner nun davon. Heute ist der Name der Stadt vom Wind zerstreut und vergessen.





GESCHENK-KATALOG

Mit dem Wachsen Deiner Stadt erhältst Du einige Geschenke. Jedes Geschenk kostet Dich nur $100 und Dr. Wright gibt Dir einen Hinweis, wo Du es am besten aufstellen solltest. Bewege den Cursor auf das Symbol ? und wähle dort mit Ⓑ das Geschenk aus, welches Du als nächstes bauen willst. Viele Geschenke bringen Dir Vorteile, besonders wenn Du sie in die Nähe der Zonen stellst. Wenige Geschenke bringen Dir auch Nachteile. Wo Du es aufstellen sollst, und die Nachteile und Vorteile, verrät Dir die untere Liste.

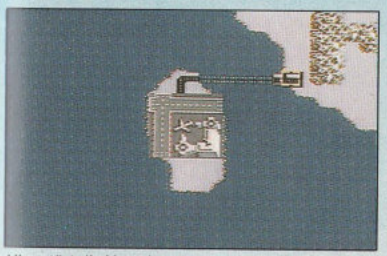
ZOO *Im Wohngebiet – Pro: $100 Einnahmen pro Jahr Contra: –*	VERGNÜGUNGS-PARK *Im Wohngebiet – Pro: $100 Einnahmen pro Jahr Contra: –*	LAND-GEWINNUNG *Überall – Pro: Schafft neues Land auf Wasserflächen Contra: –*
POLIZEI-HAUPTQUARTIER *Im Industriegebiet – Pro: Erhöhter Wirkungskreis der Polizei Contra: $100 Kosten pro Jahr*	FEUERWEHR-HAUPTQUARTIER *Überall – Pro: Erhöhter Wirkungskreis der Feuerwehr. Contra: $100 Kosten pro Jahr*	BRUNNEN *Überall – Pro: $100 Einnahmen pro Jahr Contra: –*
SPIELKASINO *Im Einkaufszentrum – Pro: $100 Einnahmen pro Jahr Contra: Kriminalität*	BAHNHOF *Im Einkaufszentrum – Pro: Verbesserter Nahverkehr Contra: –*	AUSSTELLUNG *Im Industriegebiet – Pro: Mehr Steuereinnahmen Contra: –*
BÜCHEREI *Im Wohngebiet – Pro: Grundwertsteigerung Contra: –*	WINDMÜHLE *Im Einkaufszentrum – Pro: Mehr Steuereinnahmen Contra: –*	STADTPARK *Überall – Pro: $100 Einnahmen pro Jahr Contra: –*
DEIN HAUS *Im Wohngebiet – Pro: Grundwertsteigerung Contra: –*	MARIO DENKMAL *Überall – Pro: Grundwertsteigerung Contra: –*	KREDITBANK *Im Einkaufszentrum – Pro: Kreditangebot Contra: –*

FLUGHAFEN

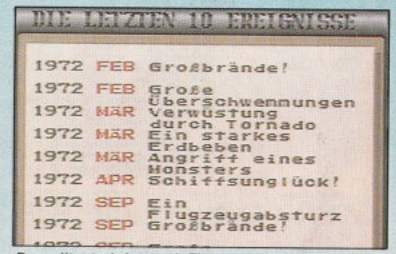
Deine Stadt ist auf dem besten Weg zu einer Hauptstadt zu werden. Der Handel blüht und es ist höchste Zeit, einen Flughafen zu bauen. Eine teure Anschaffung! Er kostet $10.000 und bringt sowohl Vor-, wie auch Nachteile mit sich. Ein Flughafen verursacht enorme Umweltverschmutzung und bringt die Gefahr von Flugzeugabstürzen mit sich. Es ist nur davon abzuraten, den Flughafen in das Stadtzentrum zu bauen. Der beste Platz für einen Flughafen ist auf einer kleinen Insel oder Halbinsel. Oder Du baust den Flughafen irgendwo in die Ecke Deiner Landkarte. Nach dem Bau des Flughafens erhältst Du als Geschenk eine Ausstellung.

SCHRITT-FÜR-SCHRITT

Im Südwesten Deiner Insel findest Du noch eine kleinere Insel. Der ideale Platz für Deinen Flughafen! Dort stört die Luftverschmutzung, die er verursacht, niemanden. Auch Flugzeuge, die Start- oder Landeprobleme haben, stürzen in's Wasser ab. Deine Bevölkerung bleibt verschont. Baue Bahngleise zu der Insel und versorge den Flughafen mit Strom.



Hier stört die Verschmutzung niemanden.



Du solltest ab jetzt mit Flugzeugabstürzen rechnen.

Erweiterte Handelszonen

Mit dem Flughafen kommen nun auch internationale Händler in Deine Stadt. Baue deshalb neue Handelszonen in die Mitte Deiner Stadt. Die neuen Einkaufsgebiete fördern auch das Wachstum Deiner Wohngebiete.

Schritt-für-Schritt

Baue einen Doughnut Block, wie es vorher beschrieben wurde. In der Zukunft kannst Du in die Mitte der Handelszonen ein Gebäude setzen, das Du noch geschenkt bekommst (Spielkasino). Baue Bahngleise rings um die Handelszonen und lege Stromleitungen.

Automatische Abläufe

Du kannst Dir alles etwas einfacher machen. Mit dem „Auto-Bulldozer" kannst Du automatisch über Wald und Wiesen bauen. „Auto-Budget" erledigt den jährlichen Steuereinzug automatisch. „Auto-Helikopter" bringt Dich automatisch zum Unglücksort. Und „Musik" schaltet die Musik ein und aus.

Zum Unglücksort

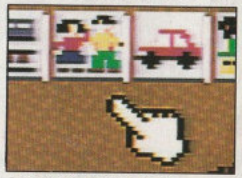
Kurz nachdem ein Unglück geschehen ist, leuchtet das Symbol auf. Bewege den Cursor auf das Symbol, drücke B und schon bist Du am Unglücksort.

Ein Zwischenbericht

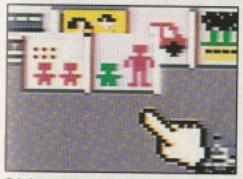
Super! Deiner Stadt geht es bestens. Industrie und Handel funktionieren einwandfrei und die Bewohner sind zum größten Teil zufriedengestellt. Mit dem Flughafen und der Ausstellung konntest Du einiges tun, um das Wirtschaftswachstum zu steigern. Dadurch, daß Du die Bauweise der Doughnut Blöcke kennengelernt hast, kannst Du nun noch effektiver bauen. In den nächsten Kapiteln wirst Du lernen, wie Du mit Hilfe der Steuern den Zustrom neuer Mitbürger förderst. Du lernst auch, wie man neues Land gewinnt.

Bevölkerungsdichte und -wachstum

Es kann sehr nützlich sein, wenn Du weißt, wo die Bevölkerungsdichte am höchsten und das Bevölkerungswachstum am größten ist. Wähle die Karte im Informationsmenü aus und wähle das Symbol . Es erscheint ein weiteres Menü mit zwei Symbolen. für Bevölkerungsdichte und für Bevölkerungswachstum.



Die Bevölkerungskarte



Dichte oder Wachstum

Bevölkerungswachstum

Bevölkerungsdichte

STUFE 5: METROPOLE

Im „ÜBUNGSSPIEL" ist die Metropole die höchste Stufe, die Du erreichen kannst. Um dieses Ziel zu erreichen, mußt Du lernen, wie man richtig die Steuern erhebt, neues Land gewinnt und mit Naturkatastrophen fertig wird. Du solltest vorbereitet sein auf Katastrophen wie Erdbeben und Flugzeugabstürze.

Problemzone: Umweltverschmutzung

Problemzone: Niedriges Wachstum

Problemzone: Kriminalitätsrate

FRAGE AN DR. WRIGHT: WIE HALTE ICH EIN KONSTANTES BEVÖLKERUNGSWACHSTUM?

Viele Bürgermeister beschäftigen sich mit dieser Frage, suchen aber nicht richtig nach der Lösung. Schau Dir die Graphiken, Diagramme und Karten an, wo das Problem liegen könnte. Oft sind Mieten ein großes Problem. Manchmal ist es auch Arbeitslosigkeit. Der einfachste Weg, Deine Bevölkerung glücklich zu machen, ist es aber, wenn Du die Steuern senkst. Das lockt dann auch neue Menschen in Deine Stadt.

HAUSHALTSPLANUNG UND STEUERN

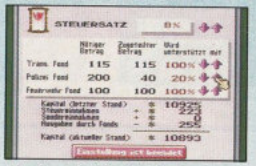
STEUERSENKUNG

Wer haßt es nicht, Steuern zu zahlen.
Genauso verabscheuen auch die Bewohner von SimCity diesen finanziellen Aderlaß. Das Spiel beginnt mit einem Steuersatz von 7%, was für den Anfang auch O.K. ist, da Du alles Geld zum Bauen brauchst. Jetzt solltest Du aber die Steuern senken. Gehe in's Informationsmenü und wähle das Symbol . Du kannst zwischen 0% und 20% wählen.

Aktueller Steuersatz
Polizeizuschuß
Letzter Kontostand
Einnahmen durch Geschenke
Aktueller Kontostand
Straßeninstandhaltungskosten
Feuerwehrzuschuß
Jährliche Steuereinnahmen
Städtische Ausgaben
Beende das Menü

UNTERSTÜTZUNGSGELDER

Jedes Polizeirevier, jede Feuerwehrstation und jeder Straßenabschnitt bedeutet für Dich jährliche Ausgaben. Du unterstützt diese Einrichtungen mit je 100%, kannst die Prozentzahl aber auch selber festlegen. Wenn Du schon anders dafür gesorgt hast, daß die Kriminalität gering gehalten wird, brauchst Du zum Beispiel keine 100% polizeiliche Unterstützungsgelder zu zahlen. Solltest Du aber nicht genügend Straßeninstandhaltungsgelder zahlen, können Deine Straßen zerstört werden.



Weniger Gelder für die Polizei bedeuten einen Anstieg der Kriminalität.

Risse in den Straßen erscheinen bei zu wenig Unterstützungsgeldern.

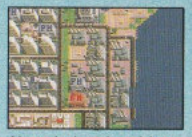
UND WEITER GEHT'S!

Nun solltest Du die verbleibenden Flächen auf Deiner Insel füllen. Baue Wohn-, Industrie- und Handelsgebiete auf. Natürlich solltest Du am meisten neue Wohngebiete schaffen. Fülle die Lücken in den Doughnut Blöcken mit Geschenken, die du erhältst. Die Lücken in den Industriegebieten füllst Du am besten mit Parks.

SCHRITT-FÜR-SCHRITT

Im Südwesten der Insel solltest Du einen Doughnut Block mit Wohngebieten bauen. Andere Wohngebiete kannst Du entlang der Küste bauen. Verlege Strom und verbinde die Zonen mit Bahngleisen. Im Osten der Insel kannst Du jetzt neue Industriegebiete bauen. Fülle die Lücken an der Küste, wo schon andere Fabriken stehen.

Neue Wohngebiete.


Neue Industriegebiete.

LANDGEWINNUNG

Eines der nützlichsten Geschenke ist die Landgewinnung. Wenn all das Dir zur Verfügung stehende Land aufgebraucht ist, erhältst Du drei oder vier Landflächen als Geschenk. Sie haben die Größe einer Zone und Du kannst sie überall an die Küste setzen, wo Du es willst. Eine solche zusätzliche Landfläche kostet Dich $100 und ermöglicht den Bau einer neuen Zone, nicht aber einer Straße. Das ist das Problem!

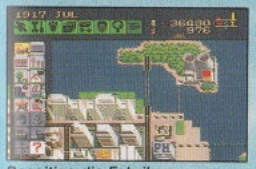
Geschenk: Landgewinnung.

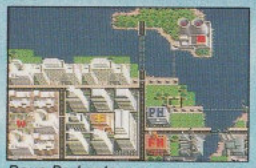
Schaffe eine neue Baufläche.

SANIERUNGSPLÄNE

Grundstückspreise sind gefallen.

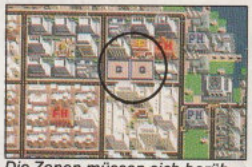
Die Industriegebiete, die Du ganz am Anfang gebaut hast, werden mittlerweile zum Problem. Sie liegen zu dicht an den Wohngebieten und verschmutzen die Luft. Die beiden Kaufhäuser im Nordosten der Stadt ersticken im Gestank. Beseitige die Fabriken in der Nähe, baue an deren Stelle Parks und errichte die Fabriken irgendwo anders.


Beseitige die Fabriken.


Baue Parkanlagen.

SUPER-WOLKENKRATZER

Wenn zwei Einkaufsgebäude die Spitze ihres Wachstums erreicht haben und zu Wolkenkratzern geworden sind, verschmelzen sie zu einem Super-Wolkenkratzer. Dieses Gebäude steigert den Wert des ganzen Grundstücks und erhöht Deine Einnahmen. Das gleiche funktioniert auch mit Wohnhäusern, wenn sie nebeneinander stehen. Du siehst also, wie sinnvoll es ist, gleiche Zonen nebeneinander zu bauen. Funktioniert nicht bei Industriegebieten.


Die Zonen müssen sich berühren.

Beide müssen den höchsten Punkt erreicht haben.

Ein Super-Wolkenkratzer entsteht.

Katastrophen

Im richtigen Leben ist es der Zufall, der eine Katastrophe auslöst. Im Spiel ist es der Zufallsgenerator! Wenn ein Unglück geschieht, bedeutet das viele Probleme. Du mußt sehr schnell reagieren, das Feuer löschen und Straßen neu aufbauen. Das häufigste Unglück ist ein Flugzeugabsturz.

Überflutung

Kommt an ungeschützen Uferflächen vor. Wenn ein Gebäude überflutet wird, fängt es Feuer.

Grossbrände

Feuer sind die Folge bei fast allen Katastrophen. Nur eine gute Feuerwehr kann sie bekämpfen.

Erdbeben

Kann die schlimmste Katastrophe sein, die Dir widerfährt. Sie erreicht die ganze Stadt und zerstört Gebäude.

Flugzeugabsturz

Die häufigste Katastrophe findet meistens in der Nähe vom Flughafen statt. Folge: Zerstörte Gebäude und Feuer.

Tornado

Der Tornado hinterläßt eine gerade Strecke der Verwüstung mit zerstörten Häusern und Großbränden.

Monster Angriff

Bowser liebt dreckige Luft und läßt sich von ihr anlocken. Er hinterläßt auf seinem Weg nur Zerstörung.

Supergau

Nach einem Supergau ist die nähere Umgebung radioaktiv verseucht, für viele Jahre.

Tips und Tricks zum Überleben

Wir haben am Anfang festgestellt, daß es wirklich Spaß machen kann, wenn man eine Katastrophe vorsätzlich auslöst. Jetzt, wo Du schon eine ganze Weile mit dem Aufbau Deiner eigenen Stadt beschäftigt bist, sind die Katastrophen nicht mehr ganz so spaßig. Oder was meinst Du?

Vorbeugungsmassnahmen

Das wichtigste ist ein guter Feuerschutz. Unterstütze die Feuerwehr mit 100%. Jedes Gebäude sollte mehrere Stromanschlüsse haben. Parkflächen unterbrechen die wandelnde Feuersbrunst. Uferbarrieren verhindern Überflutungen. Ein weit entlegener Flughafen reduziert die Flugzeugabstürze über der Stadt. Eine saubere Luft verhindert den Besuch von Bowser.

Prüfe den Feuerschutz.

Entferne den Flughafen aus dem Zentrum.

Im Notfall

1. Löscharbeiten

Baue schnell Feuerwehrstationen in der Nähe der Brände auf und planiere die abgebrannten Flächen.

2. Energieversorgung

Versorge alle Zonen falls nötig mit Strom und baue neue Leitungen. Sonst ziehen die Menschen aus.

3. Wiederaufbau

Beseitige vom Feuer zerstörte Gebäude und baue gleich im Anschluß neue. Repariere auch zerstörte Straßen.

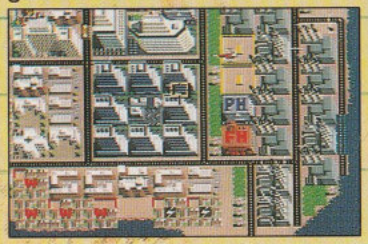
Die Geschichte der Stadt

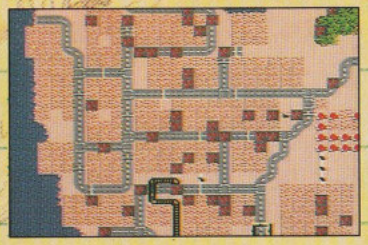
Im Informationsmenü kannst Du Dir auf einer Karte die zehn wichtigsten Ereignisse der letzten Jahre in's Gedächnis zurück rufen. Wähle dazu das Symbol aus, indem Du B drückst.

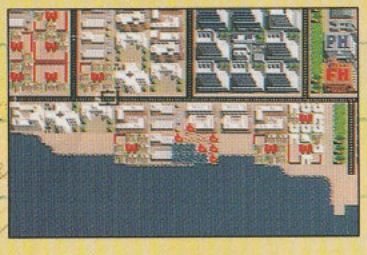
AUS DR. WRIGHTS UNTERLAGEN:

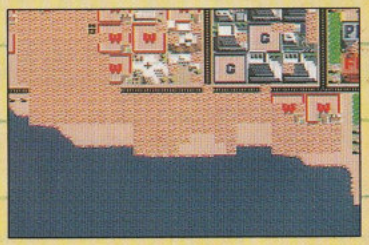
FREUDENSTADT

Das Leben war wirklich wunderbar in Freudenstadt. Die Sonne schien das ganze Jahr über und die Menschen waren sorglos und zufrieden. Ein ausländisches Unternehmen kam eines Tages in die Stadt und bot ein umfassendes Feuerschutzprogramm an. Doch was sollte man denn damit, dachte man. Und dann geschah es. Ein Erdbeben brach aus und das Atomkraftwerk im Stadtzentrum explodierte. Überall brachen Feuer aus. Durch den Rauch konnten die Flugzeuge nicht mehr landen und stürzten ab. Die riesige Rauchwolke verjagte die noch Überlebenden in der Bevölkerung. Und plötzlich gab es keinen Spaß mehr in Freudenstadt. Hätte man doch nur Feuerwehrstationen gebaut.



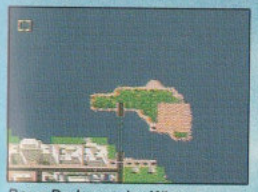




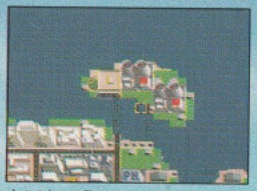


NATÜRLICHE LANDGEWINNUNG

Wenn Du mit dem Bulldozer die Küstenstrecken planierst, kannst Du so auf ganz natürliche Art und Weise neues Land gewinnen. Die kleinen Felder, die Du so erhältst, können eine große Hilfe sein. Auf Deiner Insel zum Beispiel ist ist genügend Platz für zwei Atomkraftwerke und zwei Industriegebiete. Reiße das alte Kraftwerk nieder und baue zwei neue (siehe Karte). Du brauchst zwei Kraftwerke, da eins die große Häuserzahl auf Dauer nicht alleine bewältigen kann. Die Folgen könnten katastrophal sein.



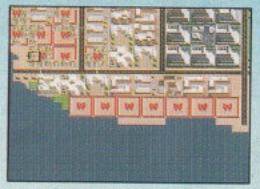
Baue Parks an der Küste.



Jetzt hast Du mehr Platz.

RAUMAUSNUTZUNG

Oft hast Du an der Küste nicht genügend Platz Straßen oder Bahngleise zu bauen. Die Häuser, die direkt an der Küste stehen, könnten eine Straße aber ganz gut gebrauchen. Baue die Straßen einfach über das Wasser und die Gebiete an der Küste werden sehr schnell wachsen.



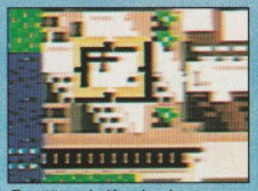
Die Zonen wachsen nicht.

Jetzt werden die Zonen wachsen!

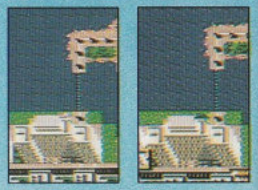
Kleine Schönheitskorrekturen

Kleine Veränderungen könne große Wirkungen erzielen. Wenn ein Wohngebiet einfach nicht wachsen will und Du keinen Grund dafür erkennen kannst, dann reiße es doch einfach nieder und ersetze es durch ein Industrie- oder Handelsgebiet. Das kann dann schon die Lösung für das Problem gewesen sein. Eine andere Möglichkeit ist es, eine Schule oder ein Krankenhaus niederzureißen (mach das nicht zu oft, ein Unglück könnte geschehen). Wenn in der einen Zone ein Hochhaus steht und auf der anderen nichts, dann reiße das Hochhaus nieder und baue eine neue Zone.

Ersetze niedrige Zonen!



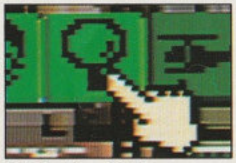
Zerstöre ein Krankenhaus.



Hier sollten eigentlich zwei Super-Wolkenkratzer stehen.

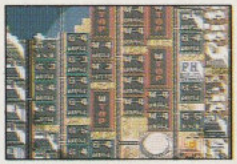
Die Lupen-Funktion

Damit kannst Du ganz genau sehen, wie hoch ein Gebäude ist. Aktiviere mit B das Symbol auf der oberen Menüleiste. Eine Lupe erscheint auf dem Bildschirm. Unter der Lupe erkennst Du die Höhe eines Gebäudes. „W-4" ist die vierte Wachstumsstufe eines Wohngebietes. Wohn- und Industriegebiete haben vier Stufen, Handelszonen sogar fünf Wachstumsstufen.



Drücke diese Taste.

Die Lupe erscheint.



Mit B wird die Lupe noch größer.

Ein Zwischenbericht

Deine Metropole hat mehr als 100000 Einwohner. Fast alle Handelszonen sollten ihre maximale Wachstumsgrenze erreicht haben. Es sind ausreichend Arbeitsplätze vorhanden und fast alle Wohngebiete blühen und gedeihen. Du könntest noch ein paar Geschenke gebrauchen, aber sonst geht es Dir gut. Wie Du das ganze noch steigern kannst, verrät Dir das nächste Kapitel. Du könntest zum Beispiel die Steuern auf 0% senken. All das ist beim „ÜBUNGSSPIEL" aber nicht möglich.

Das Modell

Mit diesem Geschenk erhältst Du eine Miniaturnachbildung Deiner Stadt. Du kannst sie jetzt aus einem anderen Winkel sehen. Gehe ins Informationsmenü und wähle das Symbol aus, indem Du B drückst. Du kannst hier aber keine Änderungen vornehmen, das ganze dient nur dem Spaß.

STUFE 6: MEGA-METROPOLE

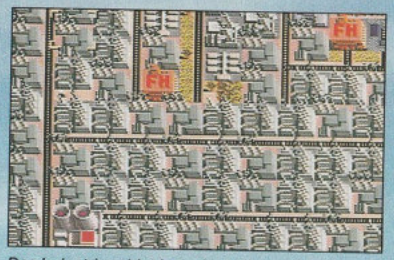
Das absolute Ziel eines Bürgermeisters sollte es sein, eine Megametropole mit über 500.000 Einwohnern zu bauen. Für diesen Zweck eignet sich die Insel, die Du beim „ÜBUNGSSPIEL" erhältst aber nicht. Suche Dir eine der anderen 999 Landkarten aus. Eine größere Stadt bedeutet natürlich auch größere Probleme. Aber dafür gibt es auch andere Städtebautechniken und Geschenke. Du lernst in diesem Kapitel eine ganze Menge und trotzdem wird es einige Übung und Ausdauer kosten, bis Du der Bürgermeister einer Megametropole bist.

Bis jetzt ist es noch keine Megametropole.

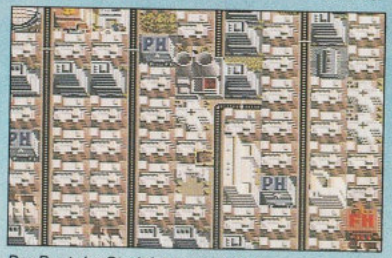
So sieht die Sache Schon ein bißchen anders aus.

WRIGHTON

Lange Jahre machte Dr. Wright seine Erfahrungen im Städtebau bis er dann, nachdem er genug gelernt hatte, sein Meisterwerk baute. Wrighton! Die Stadt ist eine echte Megametropole an deren Bauweise Du Dich orientieren kannst, aber nicht mußt. Diesmal ist es keine Insel, auf der die Stadt gebaut ist. Auch hier mußt Du darauf achten, daß die Industriegebiete von den Wohngebieten entfernt sind. Die Handelszonen bilden einen Kreis um den Stadtkern, was eine sehr gute Strategie ist. Mit Geduld wirst auch Du eine Megametropole bauen können.

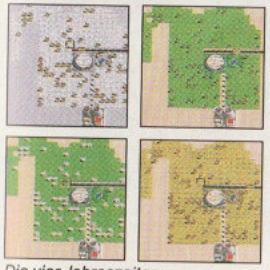


Das Industriegebiet ist außerhalb des Stadtkerns.



Der Rest der Stadt ist zentralisiert.

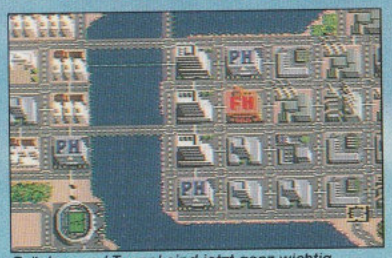
DIE ZEIT IN SIMCITY



Die vier Jahreszeiten.

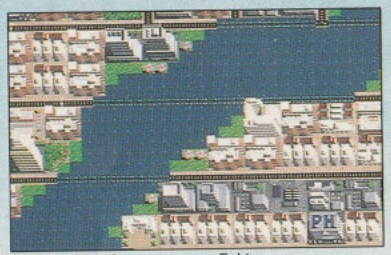
ZEIT spielt eine ganz große Rolle in SimCity. Mit der ZEIT wachsen die Zonen, es braucht ZEIT die diversen Probleme zu lösen und ZEIT hast Du schließlich unendlich, um eine Stadt zu bauen. Es können tausende von Jahren vergehen! In der Zukunft werden sich die graphischen Darstellungen einiger Gebäude ändern. Und das beste ist der Wandel der JahresZEITen. Viermal im Jahr verändern sich die Farben der Landschaft.

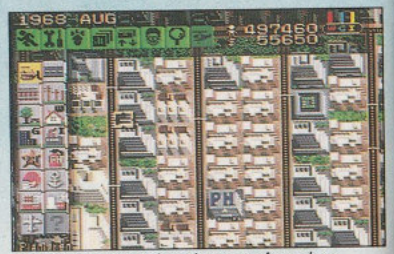
Städte auf dem Festland


Brücken und Tunnel sind jetzt ganz wichtig.

Zwei wesentliche Neuerungen gibt es, wenn Du Deine Stadt auf dem Festland baust. Erstens hast Du die volle Landkarte zur Verfügung und zweitens gibt es jetzt Flüsse. Wenn Du ganz am Rand der Landkarte baust, brauchst Du sehr gute Verkehrsverbindungen, damit Deine Bewohner auch dorthin kommen. Flüsse trennen Deine Stadtteile voneinander. Ein Faktor, den Du bedenken mußt. Ein Vorteil ist es, wenn Du Industriegebiete am Rand der Landkarte baust. Die Luftverschmutzung entweicht dann zur Landkarte raus.

Ein guter Platz für den Flughafen.


Flüsse sind ein ganz neuer Faktor.



Das Stadtzentrum hat ein neues Aussehen.

Dr. Wrights Tips und Tricks

Viele Dinge findet man nur durch Zufall heraus. So ging es natürlich auch Dr. Wright. Hier werden zwei Tricks verraten, die Du unbedingt ausprobieren solltest. Experimentiere aber selber etwas herum, um nützliche Dinge herauszufinden.

Überlappende Zonen

Wenn Du merkst, daß ein Wohngebiet nicht so recht wachsen will, dann gibt es da einen Trick. Planiere die einzelnen Gebiete auf dem Wohngebiet mit dem Bulldozer, sobald sie entstanden sind. Planiere so, daß eine Seite der Zone fehlt. Baue jetzt eine andere Wohnzone darüber, so daß die beiden Zonen überlappen. Jetzt werden beide Zonen wachsen (siehe unten).

Oben: Nur eine kleine Häuserreihe.

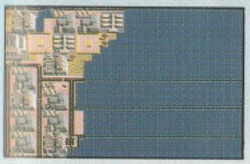
Planiere die rechte Seite.

Baue die neue Zone darüber!

Nun wachsen beide Zonen.

Wie Du Geschenke bekommst.

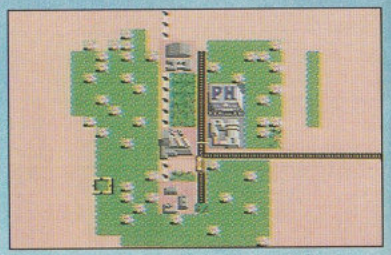
Damit Du ein Geschenk erhältst, mußt Du bestimmte Bedingungen erfüllen. Diese Bedingungen kannst Du manipulieren. Zum Beispiel erhältst Du einen Bahnhof erst dann, wenn eine bestimme Anzahl von Gleisen gebaut ist. Baue irgendwo eine ganze Menge Gleise, nimm den Bahnhof in Empfang und beseitige die Gleise anschließend wieder. Den Stadtpark erhältst Du ab einer bestimmten Menge von Parkanlagen, die Bank, wenn Dein Kontostand unter $ 200 ist, das Spielkasino bei einer bestimmten Anzahl von Wohngebieten und die Feuerwehr- und Polizeihauptquartiere erhältst Du, wenn Du ein paar gewöhnliche Stationen gebaut hast.


Baue viele Bahngleise!

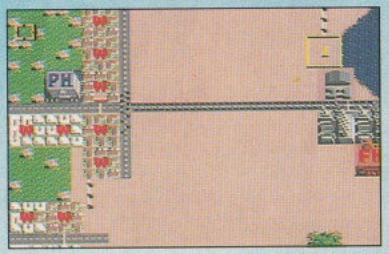
Du bekommst den Bahnhof.

Der Vorteil der Parkflächen

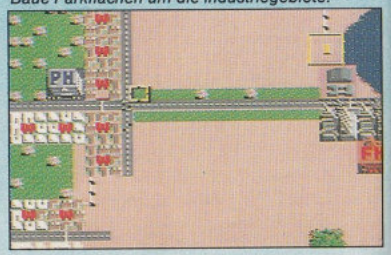
Kennst Du die 8 Vorteile von Parkflächen? – 1. Parks heben die Grundwerte der umliegenden Landflächen an. 2. Sie reduzieren die Luftverschmutzung in den Gebieten. 3. Du kannst Küstenflächen optimal ausnutzen. 4. Du kannst die Ufer mit den Grünflächen vor Überflutungen schützen. 5. Sie beschleunigen das Wachstum der Zonen. 6. Beseitigen Abgase auf Straßen mit Staus. 7. Sie halten Großbrände in Zaum. 8. Schließlich erhältst Du bei genügend Parks einen Stadtpark als Geschenk. – Du siehst also, in einer grünen Stadt lebt es sich besser!



Baue Parkflächen um die Industriegebiete.



Straßen verursachen Luftverschmutzung.



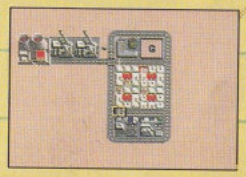
Nicht, wenn Du sie mit Parkflächen dekorierst.

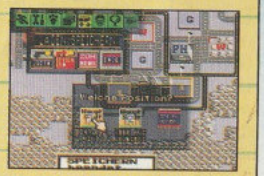
Ein letzter Zwischenbericht der Megametropole

Es ist nicht leicht, eine Megametropole aufzubauen, wenn man nicht die Techniken beherrscht. Baue Atomkraftwerke, um Platz zu sparen und die Luftverschmutzung zu reduzieren. Baue Industriegebiete am Rand der Landkarte. Baue sehr dicht und benutze die Technik der überlappenden Zonen. Hol Dir alle Geschenke, baue viele Parks und benutze mehr Bahngleise als Straßen. Deine Landkarte sollte nicht zuviele Wasserflächen haben.

Aus Dr. Wrights Unterlagen: Grossdorf

Babsi Lang war eine meiner Studentinnen und Bürgermeisterin von Großdorf. Von meinen unzähligen Vorträgen hatte sie sich nur eines behalten. Handelszonen sollen zwischen den Industrie- und den Wohngebieten liegen. So ließ sie also mehrere kleine Industriegebiete bauen mit kleinen Handelszonen und Wohngebieten. Die wichtigste Lektion hatte sie aber vergessen. Die Stadt soll zentralisiert gebaut werden. So wurde aus Großdorf nie mehr, als eine Ansammlung von kleinen Dörfern. Überall lagen zerstreute Gebiete und keines konnte richtig wachsen.

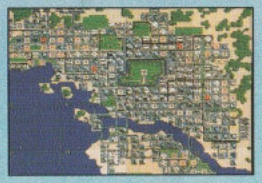


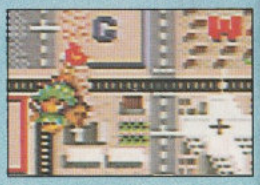


SCHAUPLÄTZE

Es gibt sechs Schauplätze, in denen Du als Bürgermeister regieren kannst. Dabei gibt es in jeder Stadt ein spezielles Problem, das Du in einem bestimmten Zeitraum lösen mußt. Dein Amt beginnt jedesmal mit einer Schreckensmeldung aus dem TeleFax. Löse die primären und sekundären Probleme und werde Herr der Lage. Nach erfolgreichem Beenden der ersten sechs Szenarien gibt es zwei Bonus-Schauplätze.

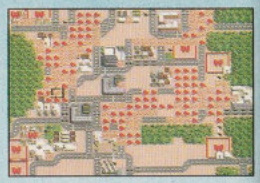
TOKIO





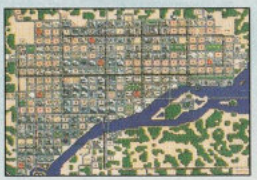
Das FAX kündet Dir die Ankunft von Bowser an. Löse auch andere Probleme, wie zum Beispiel die Umweltverschmutzung durch Industriegebiete, Kohlekraftwerke und Verkehrsstaus.

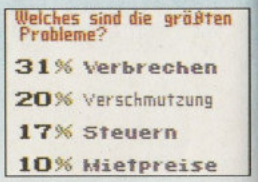
SAN FRANCISCO



Ein Erdbeben sucht die Stadt an der Bucht heim. Baue einen umfassenden Feuerschutz durch Feuerwehrstationen und baue neue alternative Stromleitungen. Baue auch einen Flughafen!

DETROIT





Das Verbrechen hat hier einen wunderbaren Nährboden gefunden. Baue Polizeistationen und erhöhe die Unterstützungsgelder. Außerdem fehlt es hier an Industrie und Parkflächen.

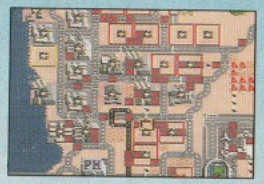
BERN

Der Verkehr ist zusammengebrochen, weil es kein öffentliches Verkehrsnetz gibt. Tausche die Straßen mit Bahngleisen aus. Das wird viel kosten, aber die Berner hassen es, Steuern zu zahlen.

RIO

Wegen des Treibhauseffekts ist der Meeresspiegel gestiegen und die Ufer in Rio werden überflutet. Baue einen Küstenschutz! Bekämpfe Verbrechen, Luftverschmutzung und Stromknappheit.

BOSTON



Nach dem Reaktorunfall ist ein großes Gebiet in Boston atomar verseucht. Verlege Deine Zonen in andere Gebiete der Stadt. Bekämpfe auch hier die Umweltverschmutzung und Kriminalität.

BONUS-SCHAUPLÄTZE

Der erste Bonus-Schauplatz bringt Dich nach Las Vegas. Die Stadt wird von UFO's angegriffen. Hast Du gegen die Außerirdischen eine Chance? – Danach kommt Freeland. Hier gibt es keine einzige Wasserfläche und Du kannst ohne Ende bauen.

KREATIVE STÄDTE

Es gibt unzählige Arten, wie man SimCity spielen kann. Du kannst Megametropolen aufbauen, Katastrophen auslösen oder fertige Szenarien bewältigen. Darüberhinaus kannst Du alles machen, was Dir gerade so einfällt. Zum Beispiel kannst Du Deine eigene Stadt oder Deine Lieblingsstadt nachbauen. Suche Dir dazu eine Landkarte, auf der das möglich ist. Oder Du baust die Stadt nach optischen Aspekten. Auch richtige Bilder kannst Du mit SimCity zeichnen.

GRÜN-STADT

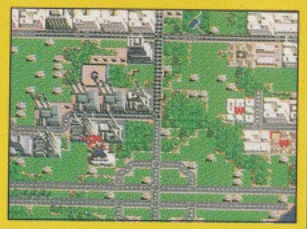
Baue eine kleine Stadt mit einem Bahnhof, ein paar Häusern und jeder Menge Grünflächen. Kannst Du es schaffen, alle Geschenke zu erhalten, obwohl die Stadt so klein ist...?

SPASS-STADT

In Spaß-Stadt gibt es alles, was den Menschen Spaß macht. Stadtparks, Vergnügungsparks, einen Brunnen und vieles mehr. Im Zentrum steht ein Denkmal vom NINTENDO-Superstar Mario.

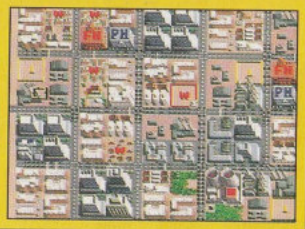
GROSSOSTHEIM

Der Hauptsitz von „NINTENDO of Europe" befindet sich im bayrischen Großostheim. Baue die Stadt nach und setzte ein Mariodenkmal in den Stadtkern. Die Stadt liegt an der Autobahn.



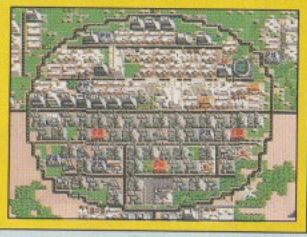
BUNT-STADT

Achte ausnahmsweise mal nicht darauf, daß die Gebiete sinnvoll aufgestellt sind. Baue sie kreuz und quer, so daß am Ende ein buntes Bild entsteht, wenn sie gewachsen sind.



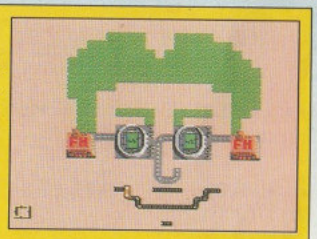
KREIS-STADT

Baue einen kreisförmigen Stadtkern. Als Stadtkernmarkierung kannst Du ja Bahngleise benutzen. Außerhalb des Kreises kannst Du normal weiterbauen.



DR. WRIGHT-STADT

Dr. Wright würde sich sicher sehr über diese Stadt freuen. Nun hat man dem berühmtesten Städteplaner aller Zeiten ein Denkmal in Form einer Stadt gesetzt. Grandios!!!



ERLÄUTERUNG

Bank – Jede Stadt braucht ein Geldinstitut. Die SimCity Kreditbank wird Dir einen Kredit über $10.000 geben.

Block – Eine Gruppe von Zonen, deren Seiten sich berühren.

Bowser – Eine mutierte Schildkröte, die es liebt, Städte zu zerstören.

Stromausfall – Wenn es nicht genügend Kraftwerke für die Zonen gibt, fällt in einigen der Strom aus.

Budget – Jährliche Einnahmen und Ausgaben.

Bulldozer – Damit zerstörst (planierst) Du eine Zone oder ein Objekt.

Hauptstadt – SimCity hat zwischen 50.000 und 100.000 Einwohner.

Großstadt – SimCity hat zwischen 10.000 und 50.000 Einwohner.

Handel – Betrifft alle Arten von Handel und Dienstleistungen.

Handelsgebiet – Eine Zone in SimCity, wo Handel betrieben wird und Kaufhäuser stehen.

Kriminalität – Verbrechen sind auch in SimCity ein großes Problem.

Aktueller Kontostand – Alles Geld, was Dir nach Einzug der Steuern und allen Ausgaben, übrigbleibt.

Cursor – Das Viereck oder die Hand, die Du über den Bildschirm bewegst, um zu bauen oder Menüs auszuwählen.

Bebaute (Unbebaute) Zonen – Zonen, auf denen Gebäude stehen beziehungsweise gar nichts.

Ausgaben – Die Ausgaben, die Du tätigen mußt, um städtische Einrichtungen zu fördern.

Feuerschutz Wirkungskreis – Das Gebiet, das Du mit einer oder mehreren Feuerwehrstationen geschützt hast.

Unterstützungsgelder – Jährlich mußt Du jedes Polizeirevier und jede Feuerwehr finanziell unterstützen.

Geschenk – Ein Gebäude oder ein Objekt, welches Du erhältst, wenn Deine Stadt bestimmte Bedingungen erfüllt.

Regierung – Sie trifft alle wichtigen Entscheidungen. In SimCity ist der Bürgermeiser alleine die Regierung.

Regierungsdienste – Der Bürgermeister stellt der Stadt ein Feuer- und ein Polizeischutz zur Verfügung. Außerdem auch die Instandhaltung der Verkehrswege.

Krankenhäuser – Sie entstehen in Wohngebieten und existieren nur in einer Größe.

Mieten – In SimCity werden die Mieten höher, wenn ein Wohngebiet besonders gewachsen ist.

Symbol – Ein Bild, das einen Gegenstand, ein Gebäude oder ein Menü symbolisiert. Du mußt das Symbol berühren, um anschließend die Aktion ausführen zu können.

Industriegebiet – Eine Zone in SimCity, wo gearbeitet wird und Industrie ihren Sitz hat.

Industrie – Hier findet die Produktion von Handelsgütern statt. Viele Arbeitsplätze.

Landkarte – Auf der Landkarte kannst Du die Stadt bauen. Es gibt Land-, Wald- und Wasserflächen.

Grundwert – Jedes Stück Land hat einen Preis. Du erfährst den Wert auf einer Karte mit Graphiken.

Laden – Damit kannst Du eine Stadt aktivieren, die Du vorher schon einmal abgespeichert hast.

Kredite – Geliehenes Geld, das Du wieder zurückzahlen mußt.

Öffentliche Verkehrsmittel – Busse und Bahnen transportieren die Einwohner zu den Arbeitsplätzen und zurück.

Masterplan – Der Gedanke, den man sich am Anfang des Spieles macht. Wo werde ich welches Gebiet bauen?

Bürgermeister – Er ist gewählt worden, um Entscheidungen zu treffen. In SimCity bist Du der Bürgermeister.

Megametropole – SimCity hat mehr als 500.000 Einwohner.

Menü – Das Menü besteht aus mehreren Angeboten, wie Graphiken, Diagramme oder Karten. Du kannst sie alle abrufen.

Metropole – SimCity hat zwischen 100.000 und 500.000 Einwohner.

Zuwanderung – Auf einer Karte kannst Du erfahren, wieviele Menschen im letzten Jahr nach SimCity gezogen sind.

Polizeischutz Wirkungskreis – Das Gebiet, das Du mit einem oder mehreren Polizeirevieren geschützt hast.

Verschmutzung – Die Ursache sind Fabrikschlote, Flughäfen und Verkehrsstaus. Ein ernstes Problem.

Strom – In SimCity produzieren die Kern- und Kohlekraftwerke den Strom. Mit den Stromleitungen verbindest Du jede Zone mit Strom.

Übungsspiel – Damit kannst Du den Städtebau auf einer kleinen Insel üben.

Öffentliche Meinung – Du erfährst, was die Mehrheit der Bevölkerung über Dich denkt und wo die größten Probleme liegen.

Bahngleise – Wege für die öffentlichen Verkehrsmittel.

Wohngebiet – Eine Zone in SimCity, wo die Menschen leben. Hier gibt es Schulen und Krankenhäuser.

Speichern – Damit kannst Du eine Stadt abspeichern, um sie nächstes Mal weiterzuspielen.

Szenario – Eine fertige Stadt mit einigen Problemen.

Schulen – Sie entstehen in Wohngebieten und existieren nur in einer Größe.

Seitliche Menüleiste – Eine Doppelreihe mit Symbolen, die Du zum Bauen benutzen mußt.

SimCity Einwohner – Einer der vielen Einwohner, die Du nicht sehen kannst.

Simulation – Ein originalgetreues Modell. In diesem Fall von einer Stadt.

Einnahmen durch Geschenke – Du erhältst Geld von den diversen Einrichtungen.

Steuern – Die Einwohner zahlen das Geld, damit Du davon neue Bauprojekte finanzieren kannst.

Steuersatz – Du legst fest, wieviel Prozent des Bruttogehalts der Einwohner in Deine Kasse fließt.

Wolkenkratzer – Die höchste Stufe, die eine Zone erreichen kann. Zwei Wolkenkratzer nebeneinander verschmelzen zu einem Super-Wolkenkratzer.

Obere Menüleiste – Eine Reihe von Symbolen. Du kannst Informationen erhalten und das Spiel steuern.

Stadt – SimCity hat zwischen 2.000 und 10.000 Einwohner.

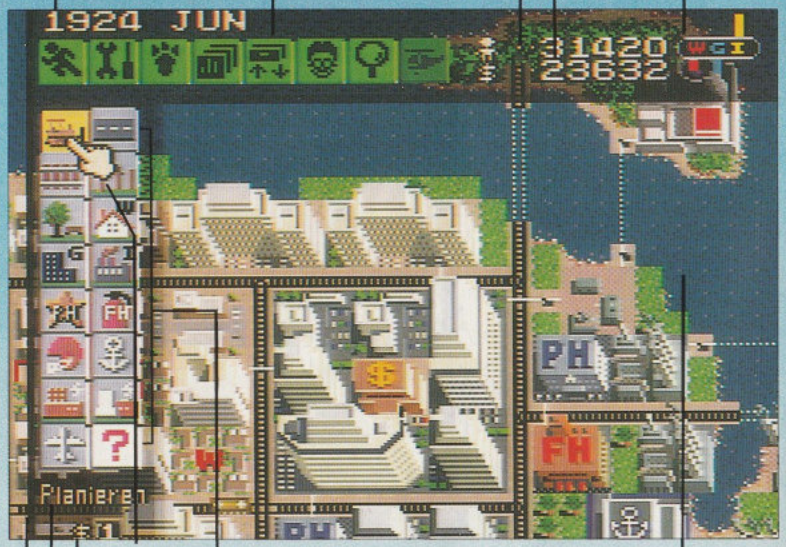
Verkehr – Der tägliche Autoverkehr in SimCity. Er kann zu einem großen Problem werden.

Arbeitslosigkeit – Wenn es mehr Menschen als Arbeit gibt, dann führt das zu Arbeitslosigkeit. Baue neue Industriegebiete.

Dorf – SimCity hat weniger als 2.000 Einwohner.

Stimme – Damit ist die Stimme des Volkes gemeint. Erfahre die öffentliche Meinung!

SPIEL-BILDSCHIRM



DIE INFORMATIONSKARTE

Diese Karte zeigt Dir, wo in Deiner Stadt welche Zonen sind und welche Probleme es gibt.

GESAMT-ÜBERBLICK:
Zeigt jeden Zonentypus.

Wohnungen:
Zeigt alle Wohngebiete.

Geschäfte:
Zeigt alle Handelsgebiete.

Fabriken:
Zeigt alle Industriegebiete.

STROM-LEITUNGEN:
Zeigt alle Stromleitungen.

STRASSEN UND GLEISE:
Zeigt alle Straßen und Gleise.

BEVÖLKERUNG:
Du hast die Auswahl zwischen...

Bevölkerungsdichte, oder...

Bevölkerungswachstum.

VERKEHR:
Zeigt die Verkehrs-dichte.

VER-SCHMUTZUNG:
Zeigt die Luftverschmutzung.

KRIMINALITÄT:
Zeigt die Hochburgen der Kriminalität.

GRUNDWERT:
Zeigt die Grundwerte in der Stadt.

REGIERUNGS-DIENSTE

Feuerschutz:
Zeigt den Wirkungskreis der Feuerwehrstationen.

Polizeischutz:
Zeigt den Wirkungskreis der Polizeireviere.

KARTENBEZEICHNUNG:
Name der jeweiligen Karte.

Obere Menüleiste

Spielgeschwindigkeit — Menü:

Die vier Spielgeschwindigkeiten „Schnell", „Mittel", „Langsam" und „Pause".

Automatische Funktionen — Menü:

„Planierung", „jährlicher Steuereinzug", „Sicht auf den Unglücksort" und „Musik" können automatisch ablaufen, nachdem sie aktiviert sind.

Katastrophen — Menü:

Die Katastrophen können einzeln oder gleichzeitig aktiviert werden. Jede Katastrophe verursacht Großbrände und Zerstörung von Objekten oder Gebäuden.

Informationsmenü:

Du erhältst alle Informationen über die Stadt und ihre Einwohner in Form von Diagrammen, Graphiken und Karten.

KARTE:
Zeigt graphisch die Stadt unter verschiedenen Aspekten.

GESAMT:
Eine Auflistung aller Gebäude und Objekte in der Stadt.

KURVEN:
Zeigt die Entwicklung bestimmter Aspekte in den letzten Jahren.

GESCHICHTE:
Zeigt die zehn wichtigsten Ereignisse der letzten Jahre.

STEUERN:
Steuert alle finanziellen Transaktionen der Stadt.

BANK:
Bietet Dir einen Kredit über $10.000.

UMFRAGE:
Verrät die allgemeine Stimmung in der Bevölkerung und andere Statistiken.

MODELL:
Zeigt ein Modell Deiner Stadt.

Speichern/Laden:

Speichert Dein aktuelles Spiel oder lädt ein Spiel aus dem Speicher.

Laden: Lädt eine früher gespeicherte Stadt in den Speicher.

Speichern: Speichert zwei verschiedene Spiele.

Dr. Wright:

Der Experte hat immer einen guten Hinweis parat.

Lupe:

Zeigt die Wachstumsstufe einer Zone.

Goto:

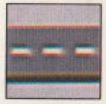
Geht direkt zum Ort einer Katastrophe.

Seitliche Menüleiste

Bulldozer $1

Sprengt Gebäude, entfernt Zonen, Straßen, Bahngleise, Stromleitungen und andere Objekte, um Probleme aus dem Weg zu schaffen. Beseitigt alles, was Du willst.

Strasse $10 (über Wasser $20)



Baut Straßen und verbindet so die Zonen miteinander. Ohne eine Straßen- oder Bahngleisverbindung kann eine Zone nicht wachsen.

BAHNGLEIS $20 (ÜBER WASSER $40)

Verhindern Probleme durch Staus und Luftverschmutzung, die Straßen mit sich bringen. Bilden ein öffentliches Verkehrsnetz.

STROMLEITUNG $5 (ÜBER WASSER $10)

Außer den Grünflächen brauchen alle Gebäude und Objekte Strom. Verbinde die Kraftwerke mit den Zonen und Objekten. Ohne eine Stromverbindung kann eine Zone nicht wachsen.

PARKANLAGE $10

Parks bestehen aus Wiesen und Bäumen. Parkanlagen erhöhen die umliegenden Grundstückspreise und vermindern die Luftverschmutzung.

WOHNGEBIET $100

Das Wachstum dieser Zone beginnt mit Einfamilienhäusern und endet bei Luxusappartementhäusern. Die meisten Menschen leben in Wohngebieten.

FUSSBALLSTADION $3.000

Sollte gebaut werden, wenn die Bevölkerung danach verlangt. Steigert die umliegenden Grundstückspreise und leider auch den Straßenverkehr.

SEEHAFEN $5.000

Fördert das Wachstum der Industriegebiete. Ein Hafen genügt vollkommen. Es macht nichts, wenn der Hafen nicht an der Küste steht.

KOHLEKRAFTWERK $3.000

Versorgt 40 Zonen mit Energie und verschmutzt die Umwelt enorm.

GEWERBEGEBIET ¥100

Das Wachstum dieser Zone beginnt bei „Tante-Emma-Läden" und endet bei riesigen Einkaufszentren. Hier findet der Handel statt. Auch einige Menschen leben hier.

INDUSTRIEGEBIET $100

Das Wachstum dieser Zone beginnt bei kleinen Werkstätten und endet bei großen Fabriken. Hier wird gearbeitet und produziert. Nicht viele Menschen leben hier.

POLIZEIREVIER $500

Reduziert die Kriminalitätsrate in der näheren Umgebung. Jedes Revier sollte jährlich mit $100 unterstützt werden. Es kann auch weniger sein, wenn Du es bestimmst.

FEUERWEHRSTATION $500

Bietet einen Feuerschutz in der näheren Umgebung. Je näher die Station am Großbrand liegt, desto schneller kann er gelöscht werden. Jede Station kostet Dich jährlich $100.

ATOMKRAFTWERK $5.000

Versorgt 120 Zonen mit Energie. Manchmal passiert ein dummer, kleiner Unfall. Das hat dann schlimme Folgen!

FLUGHAFEN $10.000

Fördert das Wachstum der Einkaufsgebiete. Der Nachteil sind Luftverschmutzung und Flugzeugabstürze.

GESCHENK $100

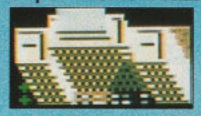
Es gibt 15 verschiedene Geschenke, die Du erhalten kannst. Die meisten bringen Dir nur Vorteile und Einnahmen. Bei manchen gibt es auch einen Haken.

Wachstumsstufen der Zonen

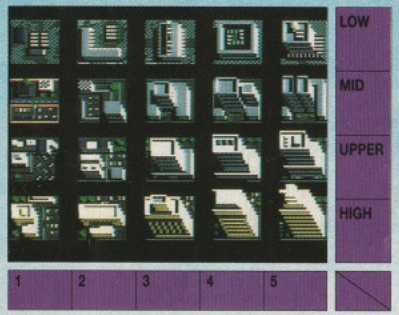
Alle Zonen können eine bestimmte Größe erreichen. Dein Ziel sollte es sein, daß alle Zonen ihr maximales Wachstum erreicht haben.

Wohnhäuser

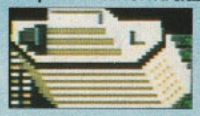
Zwei Wohnhäuser als Super-Wolkenkratzer.



Geschäfte

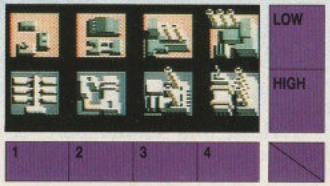


Zwei Geschäfte als Super-Wolkenkratzer.



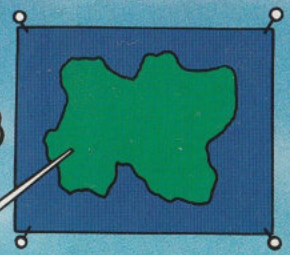
Ein Super-Wolkenkratzer entsteht nur dann, wenn zwei gleiche Zonen nebeneinander stehen und beide ihre höchste Wachstumsstufe erreicht haben. Dann verschmelzen sie zu einem Super-Wolkenkratzer. Die Wachstumsstufe einer Zone verrät Dir auch die Lupen-Funktion.

Fabriken



Landflächen

Es gibt 1000 verschiedene Landflächen, die Du Dir aussuchen kannst. Die folgenden Bilder zeigen Dir die ersten 100 und 50 weitere, die ganz interessant sind. Jede Landfläche sieht ein bißchen anders aus. Die Landflächen mit den meisten Flüssen oder Seen eignen sich nicht, um eine hohe Bevölkerungszahl zu erreichen. Schau Dir die verschiedenen Flächen an und betrachte außerdem die Karte „Gesamtübersicht" im Informationsmenü.



Nummer 1

Nummer 2

Nummer 3

Nummer 4

Nummer 5

Nummer 6

Nummer 7

Nummer 8

Nummer 9

Nummer 10

Nummer 11

Nummer 12

Nummer 13

Nummer 14

Nummer 15

Nummer 16

Nummer 17

Nummer 18

Nummer 19

Nummer 20

Nummer 21

Nummer 22

Nummer 23

Nummer 24

Nummer 25

Nummer 26

Nummer 27

Nummer 28

Nummer 29

Nummer 30

Nummer 31
Nummer 32
Nummer 33
Nummer 34
Nummer 35
Nummer 36
Nummer 37
Nummer 38
Nummer 39
Nummer 40
Nummer 41
Nummer 42
Nummer 43
Nummer 44
Nummer 45
Nummer 46
Nummer 47
Nummer 48
Nummer 49
Nummer 50
Nummer 51
Nummer 52
Nummer 53
Nummer 54
Nummer 55
Nummer 56
Nummer 57
Nummer 58
Nummer 59
Nummer 60
Nummer 61
Nummer 62
Nummer 63
Nummer 64
Nummer 65
Nummer 66
Nummer 67
Nummer 68
Nummer 69
Nummer 70
Nummer 71
Nummer 72
Nummer 73
Nummer 74
Nummer 75
Nummer 76
Nummer 77
Nummer 78
Nummer 79
Nummer 80
Nummer 81
Nummer 82
Nummer 83
Nummer 84
Nummer 85
Nummer 86
Nummer 87
Nummer 88
Nummer 89
Nummer 90

Nummer 91
Nummer 92
Nummer 93
Nummer 94
Nummer 95
Nummer 96
Nummer 97
Nummer 98
Nummer 99
Nummer 100
Nummer 107
Nummer 108
Nummer 115
Nummer 122
Nummer 127
Nummer 136
Nummer 169
Nummer 202
Nummer 206
Nummer 210
Nummer 225
Nummer 253
Nummer 268
Nummer 273
Nummer 282
Nummer 300
Nummer 312
Nummer 317
Nummer 322
Nummer 340
Nummer 351
Nummer 356
Nummer 369
Nummer 371
Nummer 382
Nummer 393
Nummer 441
Nummer 494
Nummer 589
Nummer 614
Nummer 655
Nummer 713
Nummer 729
Nummer 731
Nummer 744
Nummer 765
Nummer 766
Nummer 767
Nummer 773
Nummer 779
Nummer 792
Nummer 817
Nummer 829
Nummer 836
Nummer 845
Nummer 850
Nummer 855
Nummer 867
Nummer 904
Nummer 908

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center
63760 Großostheim • (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

KURZBIOGRAPHIE

In der Mitte der 80'er Jahre betrat Dr. Wright das weite Feld der Städtebauplanung. Nach einer verunglückten Karriere als Chemiker und Industriedesigner (er arbeitete damals an einer neuen Formel für Haarfärbemittel) wurde er sehr schnell zu einer Kapazität auf seinem neuen Gebiet. Für die Programmierer von SimCity war es deshalb gar keine Frage, wen man als Fachmann zu Rate ziehen mußte. NINTENDO scheute weder Kosten noch Mühen, bis man den Experten endlich auf seiner Seite hatte. Heute lebt Dr. Wright mit seiner Familie in einer selbstgebauten Stadt und leidet an einer schweren Identitätskrise. „Was ist real? Und was ist nur eine Simulation? – Ist nicht das ganze Leben nur eine einzige Simulation? Sind wir alle nicht nur Bewohner einer simulierten Welt?" Wer weiß das schon!!!

PERSÖNLICHE DATEN:

I.Q.:	1000
Größe:	130 cm
Ausbildung:	Staatliche Mario Universität, „Doktor der höheren Gedankenkünste".
Hobbies:	F-Zero fahren, auf Yoshi reiten und Identitätskrisen bekommen.
Erworbene Titel:	National-Verkehrsminister, Präsident der Gesellschaft des Kunstklempnerhandwerks.

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN